PC ★ PC CD-ROM ★ AMIGA ★ PLAYSTATION ★ JAGUAR ★ SNES

INDEX 324329 ISSN 1230-9044

Gry Komputerowe 1/96

Cena 22.000 / 2 zł 20 gr

WARHAMMER

THE DIG

WARCRAFT 2

„CYBERIA 2", 1996 © VIRGIN

NOWOŚCI

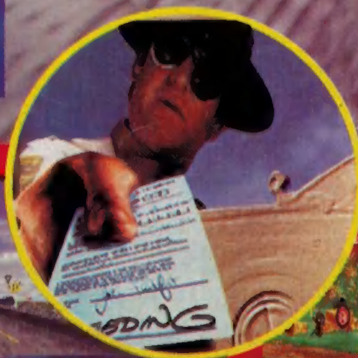
RECENZJE

TIPS & TRICS

NA WESOŁO

COMIX SOLUTION

NEED FOR SPEED





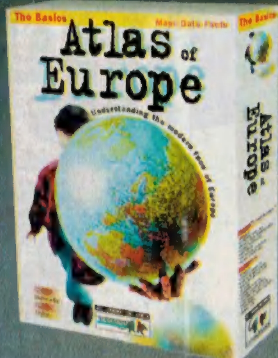
HEROES OF MIGHT AND MAGIC



MARK SOFT

PROGRAM DLA KAŻDEGO

ul. Lipińska 2 00-968 WARSZAWA skr. poczt. 114 tel. (0-22) 663-93-90 fax (0-22) 663-92-98



Atlas of Europe
MAC i PC CD ROM



Metal Kombat
AMIGA



Pinball Illusions
AMIGA, PC
PC CD ROM

Liga Polska '96

Hit Liga Polska Manager '96, teraz w wersji na 1996 rok. Aktualne dane o zespołach I, II i III ligi oraz piłkarzach w nich występujących. Ogromny pakiet funkcji menedżerskich i trenerskich, który pozwala na swobodne prowadzenie zespołu. Animacje i dobra grafika zapewniają doskonałą zabawę. Cena 39.00 zł.

Atlas of Europe

Atlas of Europe jest nowoczesnym i oryginalnym wydawnictwem, będącym zarówno niezwykle wartościową pomocą naukową, jak i wspaniałą okazją do zabawy. Atlas dzięki wykorzystaniu techniki multimedialnej, pozwala w prosty sposób zrozumieć znaczenie informacji o świecie. Cena 91.50 zł.

Navy Strike

Usiądź wygodnie za sterami F-18 lub innego wybranego samolotu i ... wciel się w komandora grupy taktycznej. Zaplanuj operację powietrzną i spraw, by zakończyła się sukcesem. Do wykonania są misje: rozpoznawcze, eskorta, naloty na bazy lotnicze, miasta, rafinerie ropy naftowej. Grafika 3D (SVGA), foto-realistyczny kokpit i wiele innych atrakcji. Cena 104.90 zł.

Metal Kombat

Życie na planecie ulega zagładzie, a władcami Ziemi zostają maszyny. Ocalałe komputery uruchamiają fabryki, których zadaniem jest rozbudowa sieci komputerowych. Powstają dwa rywalizujące ze sobą systemy. Aminet - komputery Amiga i Centralny System PC - komputery PC. Obie strony konkurują ze sobą w morderczej walce gigantycznych, sterowanych komputerowo robotów. Pokieruj jedną z wielu dostępnych maszyn i zniszcz przeciwnika. Cena 30.50 zł.

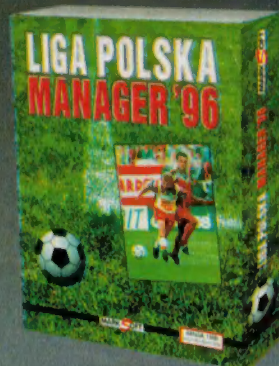
Pinball World

Największy symulator bilardu elektronicznego jaki kiedykolwiek stworzono. Pinball World to dziewiętnaście ogromnych stołów zaprojektowanych na motywach zaczerpniętych z kultur wielu regionów świata. Mnóstwo realistycznych animacji zapewnia doskonałą rozrywkę. Cena tel.

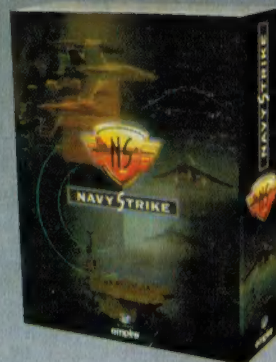
Pinball Illusions

Najwierniejsza i najbardziej autentyczna symulacja bilardu elektronicznego dostępna na rynku. Cztery wstrząsająco atrakcyjne stoły bilardowe, muzyka i efekty dźwiękowe, do sześciu bil jednocześnie. Wiele godzin wspaniałej zabawy. Cena tel.

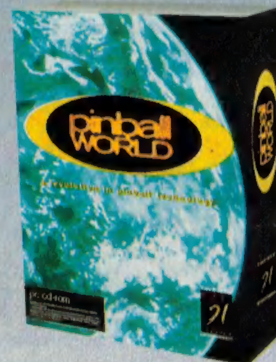
Poszukujemy dystrybutorów na terenie całego kraju.
Prowadzimy sprzedaż wysyłkową za pobraniem pocztowym.
(katalogi po otrzymaniu koperty zwrotnej ze znaczkiem)
Nawiążemy kontakt z autorami polskich programów.



Liga Polska '96
AMIGA

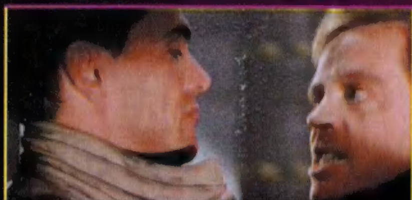


Navy Strike
CD ROM



Pinball World
CD ROM

MARK SOFT





WING COMMANDER IV®

THE PRICE OF FREEDOM™

MALCOLM McDOWELL
JAKO ADMIRAŁ TOLWYN

MARK HAMILL
JAKO PUŁKOWNIK BLAIR



CENĄ WOLNOŚCI JEST NIEUSTANNE CZUWANIE...



A CHRIS ROBERTS GAME



INFORMACJI UDZIELA WYŁĄCZNY DYSTRYBUTOR:
FIRMA IPS COMPUTER GROUP SP. Z O. O.
02-916 WARSZAWA, UL. OKRĘŻNA 3.
TEL. (0-22) 642 27 66, 642 27 68. FAX: (0-22) 642 27 69

SPIS TREŚCI

NOWOŚCI

RECENZJE

OPISY

OD REDAKCJI

Witamy w Nowym, oby szczęśliwym, 1996 roku. Niestety jego początek nie był dla nas zbyt szczęśliwy. Wyraźne opóźnienie w ukazaniu się tego numeru jest tego namacalnym przykładem. Nie wypaliła też sprawa drugiej edycji kompaktu dla prenumeratorów. Ponownie powierzyliśmy tę sprawę wyspecjalizowanej firmie, która jak się okazało, dobra jest w unikach i ciągłym odwlekaniu terminów. Ale co się odwlecze, to nie uciecze. Wysyłkę drugiej już płytki CD dla prenumeratorów, przesuwamy o miesiąc. Pisząc te słowa nie wiem jeszcze, czy nie będziemy musieli dokonać pewnych zmian w repertuarze programów, które miały znaleźć się na wspomnianej płytce. Zmiany te polegać by miały na odświeżeniu niektórych gierek, co powinno być tylko z korzyścią dla naszych prenumeratorów.

Dość narzekań, bo ten nowy rok zapowiada się naprawdę nieźle, dołączyło do nas kilku ambitnych, młodych autorów, rozbudowaliśmu studio DTP, co zaowocuje m.in. lepszą jakością screenów, mamy dużo nowych pomysłów na uatrakcyjnienie pisma. Jesteśmy dobrej myśli. Bądźcie z nami!



„JOHNNY BAZOOKATONE", © U.S. GOLD

ISSN 1230-9044
INDEX 324329
NUMER 1/96 (22)
rok czwarty

wydawca
CGS Computer Studio
04-202 Warszawa, ul. Marsa 6
tel. (0-22) 15-42-20 (w godz. 9-17)

redakcja
Marek Suchocki (red. nacz.)
Dariusz Kazik (z-ca red. nacz.)
Leszek Krowicki (LSK)
Jakub Sandecki (Sandey)

współpraca
Patrycja Wardzała, Michał Bakuliński, Marcin Jaśkaczek (Jasio), Lech Zaciura (Bilbo), Dariusz Zgliński (Darko)

dział reklamy
Dariusz Kazik

korekta
Michalina Nowakowska

łamanie
Computer Graphics Studio

druk
DWH „VEGA"
Warszawa
Konstruktorska 3a

kolportaż ogólnopolski
RUCH S.A.
UNIPRESS S.A.

prenumerata
Reklamacje i zapytania przyjmowane są: wtorek i czwartek w godz. 11-17 pod tel. (0-22) 15-42-20

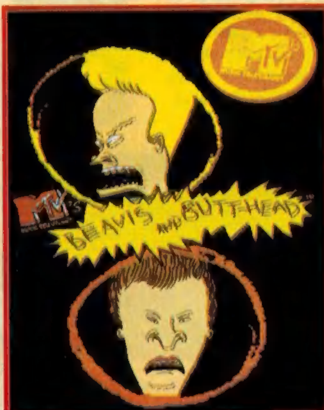
Reklamy przyjmowane są w redakcji. Za treść ogłoszeń redakcja nie odpowiada. Redakcja zastrzega sobie prawo skracania i adiustacji materiałów. Nie zamówionych materiałów redakcja nie zwraca. Ceny podane w artykułach są cenami orientacyjnymi.

CGS Computer Studio jest wydawcą tytułów:
COMPUTER STUDIO
WYDANIE SPECJALNE CS
GRY KOMPUTEROWE
CD-ROM MAGAZYN MULTIMEDIA

Prenumerata krajowa (II kwartał '96)
Należność (3 x 2.20 zł) należy wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora. Termin przyjmowania prenumeraty mija z dniem 20 lutego 1996 r.)

BEAVIS & BUTTHEAD IN VIRTUAL STUPIDITY

Tych dwóch trochę obleśnych przygłupów zdobyło sobie szaloną popularność na całym świecie dzięki animowanemu serialowi emitowanemu w sieci MTV. Na nic się zdały głosy krytyki, że serial deprawuje młodzież, że jest prymitywny i żeruje na najniższych instynktach. Nasi bohaterzy wciąż pojawiają się na ekranach i swym prymitywizmem jednych rozbawiają do łez, a innych wkurzają do bólu. Programiści próbowali już sięgać po postacie tych dwóch przygłupów i powstała już nawet gierka na Segę (opisywaliśmy ją), ale była to prosta zręcznościówka. Tym razem szykuje się gra przygodowa z trójwymiarową grafiką i oczywiście toaletowym humorem Beavisa i Butthead'a. Chyba warto na nią poczekać





WYSŁALIŚMY 120 ZAPROSZEŃ - STR. 28

THE INCREDIBLE MACHINE 3



Nic nowego, nic odkrywczego, ale zawsze świeżyzna. Trzecia już z kolei część gierki typowo logicznej trafiła na rynek. W dalszym ciągu gry z tego gatunku mają stałą klientelę, więc wszystko wskazuje na to, że „trójka" też się przyjmie. Na fanatyków łamania głowy czeka mnóstwo nowych, karkołomnych etapów, z licznymi łamigłówkami z zagadkami. Gierka prezentuje się przyzwoicie i chyba warto w nią zagrać.



EARTHWORM JIM

Wielki konsolowy przebój – śmieszna i szybka wieloetapowa platformówka – trafiła na PC. Czy odniesie ona sukces porównywalny z Segą, czy SNES-em, to będzie zależało głównie od wieku ewentualnych graczy. Naszym zdaniem gierka może oczarować tylko małolatów. Zrealizowana jest ładnie i z przysłowiowym biglem. Głównym bohaterem jest przedziwna istota, będąca skrzyżowaniem robaka z supermanem. Potrafi on skakać, wspinać się po linie, latać na... uszach, itd. Gierka podzielona jest na kilkanaście karkołomnych etapów, a nasz zwariowany robal musi się nieźle napocić, aby dojść do końca. Na konsole powstała już gra „EARTHWORM JIM 2", co jest konsekwencją wysokich lokat na światowych listach przebojów osiągniętych przez pierwszą część „JIMA".



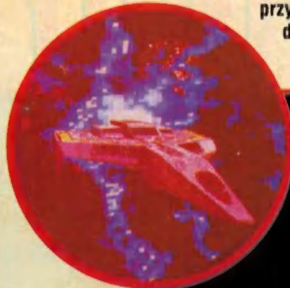






WING COMMANDER 4

Wreszcie dane nam było ujrzeć filmowe wstawki do czwartej już części gry-legendy WING COMMANDER 4. Już „trójka" ostro namieszała i zostawiła w pobitym polu konkurencję. „Czwórka" ma być jeszcze lepsza, choć swoją konstrukcją przypomina poprzednią część. Będzie tu przemieszanie scenek filmowych z grafiką komputerową. Tradycyjnie już, w scenach filmowych udział biorą zawodowi, renomowani aktorzy, ci sami co w „WC3". Budżet na realizację gry przekroczył już dwukrotnie nakłady „trójki", który jak pamiętamy był rekordowy w branży gier wideo. Związane to jest z rezygnacją z dotychczasowego sposobu powstawania scenek filmowych. Tym razem zdjęcia wykonywane są już w naturalnej scenerii, a więc wszystkie rekwizyty są rzeczywiste, a nie generowane przez komputer, jak miało to miejsce w poprzedniej części i innych grach należących do gatunku filmów interaktywnych – PHANTASMAGORIA, UNDER A KILLING MOON. Wysiłek producentów widoczny jest na pierwszy rzut oka, ale wszystko kosztuje, w tym przypadku zalecane jest posiadanie 16 MB RAM, napędu 4xSpeed, Pentium 75.



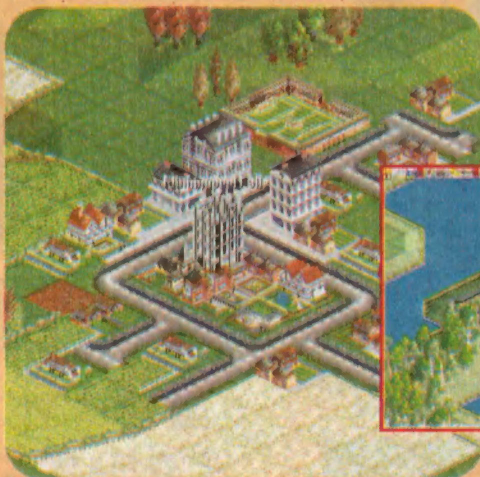


WIPEOUT



Szalone wyścigi pojazdów przyszłości. Pomysł nie jest nowy, bo gierek tego rodzaju trochę już było np: CyberRace, Hi-Octane. Ale okazuje się, że amatorów tego typu rozrywki nie brakuje, stąd powstają wciąż nowe. Ostre wejście na rynek konsoli PlayStation zaowocowało wysypem podobnych gierek. Teraz doczekaliśmy się implementacji tych nowych produktów na peceta. Właśnie wchodzi „WIPEOUT", który okrzyknięty został jedną z najlepszych gierek tego typu na Sony PlaySation. Atutem jej jest niezwykle płynna i szybka animacja. Jednak żeby w pełni ocenić wartość tej gry potrzebny jest dobry sprzęt – procesor Pentium lub... po prostu Sony PlayStation.

TRANSPORT TYCOON DELUXE





Stare hity nigdy nie umierają i to jest fakt. Coraz trudniej opracować grę opartą na nowatorskim scenariuszu, stąd tyle powtórek i kontynuacji. „TRANSPORT TYCOON", to stary hicior ze stajni MicroProse, teraz powraca na nowo. Jest jeszcze lepszy, jeszcze piękniejszy, itd. Dobra, dobra, do rzeczy. Tak, mamy tu do czynienia z tą samą gierką trochę zmodyfikowaną, tj. po niewielkich zmianach kosmetycznych. Od strony grafiki i sposobu sterowania grą, wszystko pozostaje bez zmian. Dołożono nowe rodzaje pojazdów, inne scenariusze, edytor własnych scenariuszy. Nic odkrywczego, ale da się pograć!

INDY CAR 2

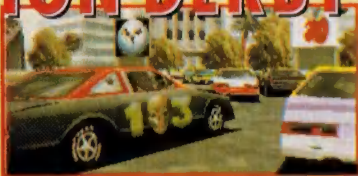


W Stanach Zjednoczonych wyścigi samochodowe cieszą się niesłabnącym zainteresowaniem. Najwierniejszą grupę kibiców mają wyścigi samochodowe Formuły 1. Jednym z najsłynniejszych torów jest Indianapolis. Jest to trasa specjalna tzw. speedway, do jazdy szybkiej na której samochody rozwijają zawrotne szybkości nawet powyżej 300 km/h. Dzięki nowej grze firmy Virgin będziemy mogli przeżyć, choć częściowo, emocje związane z tym emocjonującym wyścigiem. Autorzy gry stworzyli możliwość ścigania się na 15 torach z czego 5 jest do jazdy szybkiej. Możesz na początku gry wybrać jeden z trzech stopni zniszczenia pojazdu, przekroczenie którego automatycznie eliminuje cię z dalszej zabawy. W grze możesz ścigać się z przeciwnikiem – jest także opcja gry przez modem (nawet do 32 osób). Na uwagę zasługuje staranna oprawa graficzna – SVGA, śledzenie z różnych kamer – jednak aby animacja była zadowalająca, producent zaleca procesor Pentium 90. Gra powinna ukazać się w Polsce nakładem firmy IPS Computer Group.





DESTRUCTION DERBY



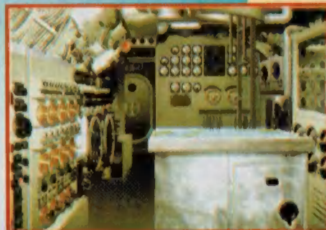
Zupełnie inne spojrzenie na wyścigi samochodowe mamy w grze „DESTRUCTION DERBY" wydanej najpierw na PlayStation. Tu nie jest najistotniejsze, że pierwszy miniesz linię mety, a sam fakt, czy twój samochód będzie w stanie „poruszać się o własnych siłach" po licznych kraksach i karambolach. A właśnie wspomniane karambole stanowią kwint esencję zabawy. Celowo bowiem walisz bez litości w pojazdy przeciwnika. Kto przetrzyma tę próbę sił, zwycięży. Zabawa jest na całego. Grę zrealizowała firma Psygnosis, a wydawcą w Polsce (PC CD-ROM) będzie IPS Computer Group.





SILENT HUNTER

Miłośnicy symulacji łodzi podwodnych nie są ostatnio specjalnie rozpieszczani przez firmy software'owe. Na szczęście, lada moment trafi do sprzedaży (PC CD-ROM) rasowy symulator, będący niejako rozwinięciem idei słynnej „SILENT SERVICE", ale przewyższającej pierwowzór przede wszystkim oprawą graficzną. Duży nacisk w grze położono na oddanie realiów wojny na Pacyfiku floty amerykańskiej i japońskiej. Sylwetki jednostek pływających występujących w rozgrywce są wzorowane na podstawie autentycznych okrętów i zamodelowane są w grafice 3D. Grafika w standardzie SVGA dopełnia reszty i stawia tę grę w rzędzie najbardziej autentycznych symulacji morskich jakie kiedykolwiek powstały. „SILENT HUNTER" zrealizowany został przez znaną firmę SSI, a w Polsce dystrybucją zajmie się firma Digital Multimedia Group.





WARHAMMER



Gdy piszę te słowa wiem już na pewno, że w sklepach pojawiła się od dawna oczekiwana przez miłośników RPG gra „WARHAMMER". Jest to najwierniejsza, komputerowa implementacja znanego systemu RPG w oparciu o który powstało mnóstwo gier tzw. fabularnych. Ciekawostką jest fakt gra „WARHAMMER: SHADOW OF THE HORNED RAT" działa tylko pod Windows '95 i taka wersja sprzedawana jest w Polsce. Prawdziwi znawcy RPG nie powinni być zawiedzeni tą grą, pod warunkiem, że zaakceptują fakt, iż w wydaniu komputerowym gra nie przebiega w turach, lecz akcja rozgrywa się w czasie rzeczywistym. I tu jest dylemat, bo dla niektórych jest to zaleta, a dla innych sprzeniewierzenie zasad RPG. W grze masz do wykonania ponad 50 misji opracowanych z uwzględnieniem wieloletnich doświadczeń Games Workshop. „WARHAMMER" w wersji PC CD-ROM dystrybuowany jest na terenie kraju przez warszawską firmę DIGITAL MULTIMEDIA GROUP.



LISTA PRZEBOJÓW GIER KOMPUTEROWYCH

LISTA NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER W GRUDNIU NA PODSTAWIE WYNIKÓW SPRZEDAŻY HURTOWNI "AVAX", TEL. (0-22) 10-69-58



TOP 10 — PC CD-ROM — GRUDZIEŃ

1 .... COMMAND & CONQUER
2 .... NEED FOR SPEED
3 .... WARCRAFT 2
4 .... KNIGHT'S CHASE
5 .... FIFA 96
6 .... COMANCHE VS. WEREWOLF
7 .... ACTUA SOCCER
8 .... NAVY STRIKE
9 .... WITCHAVEN
10 .... U.S. NAVY FIGHTER GOLD



TOP 10 — PC 3.5" HD — GRUDZIEŃ

1 .... PRAWO KRWI
2 .... LIGA PL MANAGER '95
3 .... COLONIZATION
4 .... FRONT LINES
5 .... KINGMAKER
6 .... ISHAR 2
7 .... TYRIAN
8 .... OPERATION BODYCOUNT
9 ... LEMMINGS: ALL NEW WORLDS
10 .... FLASHBACK



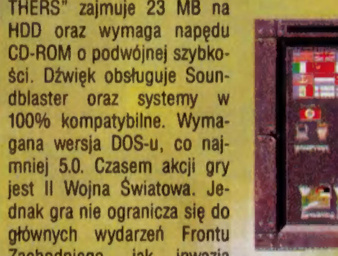
TOP 10 — AMIGA — GRUDZIEŃ

1 .... LIGA POLSKA '96
2 .... KINGMAKER
3 .... FOREST DUMB
4 .... WORMS
5 .... DOMAN
6 .... PROJECT BATTLEFIELD
7 .... HAROLD'S MISSION
8 .... GUNSHIP 2000
9 .... ZA ŻELAZNĄ BRAMĄ
10 .... METAL KOMBAT

STEEL PANTHER



Strategiczne gry komputerowe to gatunek, którego powodzenie stale rośnie. Sięgają po nie różne gracze w różnym wieku. Przyczyna wydaje się być prosta. Gry te dają dużo relaksu, pozwalają grającemu niemal dowolnie kształtować przebieg akcji, są znakomitym poligonem treningowym szarych komórek. Coraz częściej wielcy wydawcy gier starają się odpowiedzieć na to zapotrzebowanie. Dzisiaj zapoznamy się z kolejną gorącą nowością. Jest nią gra „STEEL PANTHERS" opracowana przez leadera w tej grupie gier – Strategic Simulation Incorporation. Głównym bohaterem gry są czołgi, co zresztą podpowiada sam jej tytuł. Wydawcą jest firma MINDSCAPE. Polski dystrybutor gry, DIGITAL MULTIMEDIA GROUP, właśnie rozpoczął jej sprzedaż. Gra wydana jest na CD-ROM, chodzi znakomicie już na 486SX33, jednakże pod warunkiem dysponowania 8 MB pamięci RAM. Jeśli nie spełnimy tego warunku, gra nie uruchomi się. Grafika SVGA VESA może zadowolić nawet najbardziej wybrednych. „STEEL PANTHERS" zajmuje 23 MB na HDD oraz wymaga napędu CD-ROM o podwójnej szybkości. Dźwięk obsługuje Soundblaster oraz systemy w 100% kompatybilne. Wymagana wersja DOS-u, co najmniej 5.0. Czasem akcji gry jest II Wojna Światowa. Jednak gra nie ogranicza się do głównych wydarzeń Frontu Zachodniego, jak inwazja D-Day czy operacja Market-Garden. Jest to jej ogromny plus. Akcja „STEEL PANTHERS" toczy się również na polach bitewnych Europy Środkowej, na stepach Frontu Wschodniego oraz przeciwko inwazji armii japońskiej na Filipiny w 1944 roku. Wybieramy spośród dziewięciu kampanii i kilkudziesięciu bitew (scenario). Bardzo mocno zarysowany jest w grze wątek polskiej wojny obronnej w 1939 roku, a działania Armii Poznań stanowią nawet temat instruktażowego tutorialu, wprowadzającego krok po kroku gracza w dość przejrzysty, choć złożony interfejs sterowania grą. A oto tematy poszczególnych kampanii: – Long Campaign – Poland 1939 – France 1940 – D–Day – Battle of the Bulge – Operation Garden Markets – Russian Summer Ofensive 1944 – World War III. Kilka słów komentarza o tematyce kampanii. Wprowadzenie oddzielnego tematu polskiej kampanii wrześniowej, to nie tylko odnotowanie początku II Wojny Światowej. Moim zdaniem to również następstwo normalizującej się – choć powoli i z oporami – sytuacji na polskim rynku gier komputerowych. Szybko rosnąca legalna sprzedaż przez autoryzowanych dealerów, została dostrzeżona przez zagranicznych wydawców. W ich opinii polski rynek zaczyna się liczyć i posiada ogromną przyszłość! To decyduje o początkach ustawiania tematyki gier również pod polski rynek. Druga moja uwaga dotyczy ostatniego scenariusza. Jest to hipotetyczna III Wojna Światowa, jaka by zaistniała w sytuacji, gdyby wielkie mocarstwa nie dogadały się na temat swoich stref wpływów i w czerwcu 1945 roku przystąpiły do wojny. Jest to wariant naiwny i sztuczny. Wiemy przecież, że w Jałcie w lutym 1945 roku mocarstwa znakomicie dogadały się. Bardziej na miejscu byłby wariant kampanii w „Operacji Pustynna Burza" z użyciem nowoczesnych typów czołgów i jednostek wspomagających. To jednak wymagałoby poważnego rozbudowania gry, podającej w świetnej opcji The Game Encyklopedia i bez tego kilkaset opisów i zdjęć czołgów, samochodów pancernych, dział i pojazdów zaopatrzenia z czasów II W.Ś. Taki zabieg można w końcu zrozumieć! Natomiast trudno zrozumieć pominięcie w grze pustynnych walk czołgów słynnej Africa Corps dowodzonej przez gen. Rommla. Przecież taktyka walk na pustyni tak bardzo odbiega od starć w innych terenowych warunkach! Należy mieć nadzieję, że zostanie to naprawione w ewentualnej „STEEL PANTHERS II".



Przystępując do gry z komputerem musimy opowiedzieć się, którą stroną chcemy dowodzić. Możliwe są naturalnie rozgrywki pomiędzy dwoma graczami. Z kolei musimy wybrać, czy pragniemy rozegrać pojedynczą bitwę (Battle Generator), czy jedną z kampanii (Play a Campaigne). W każdym momencie gry możemy ją zapisać, wycofać się z niej, jak również załadować grę zapisaną. Już z tego, co dotychczas podałem, widać zapowiedź dobrej zabawy. Ale to nie koniec! „STEEL PANTHERS" oferuje coś znacznie więcej! Tę nowa możliwość daje kolejna opcja głównego menu. Jest nią Game Editor. Przy jej użyciu możemy samodzielnie kreować zupełnie nowe bitwy, pod warunkiem mieszczenia się w technicznych realiach II Wojny Światowej. Specjalne ekrany opcji Battle Generator oraz Building Custom Scenarios pozwalają niemal dowolnie dobierać rok, miesiąc i warunki terenowe pola bitwy. W ramach dysponowanej puli punktów decydujemy o liczbie, wielkości i rodzajach pancernych pojazdów, jednostek wsparcia, o tym czy preferujemy typ walki ofensywnej, czy obronnej. Oczywiście natychmiast skorzystałem z tej okazji i dorobiłem sobie operację walk polskich czołgistów z czołgami Africa Corps na piaskach pustynnych pod El Alamein. Zapewniam, że tworzenie nowych scenariuszy za pomocą tej opcji nie jest trudne. Jest za to wielką przyjemnością samą w sobie, niezależnie od ich rozgrywania. Wybrzydzacze mogą powiedzieć, że odpada wówczas moment zaskoczenia rozmieszczeniem jednostek przeciwnika. Zarzut taki uważam za nieporozumienie. Przecież usługi związane z budową nowych scenariuszy można świadczyć sobie wzajemnie – na zasadzie przyjaciel przyjacielowi. Dodatkową frajdą jest wtedy zmaganie się, czy lepszy jest ten, który wymyślił scenariusz, czy ten który go rozgrywał. Bardzo estetycznie wydane pudełko z grą „STEEL PANTHERS", poza krążkiem CD-ROM zawiera bardzo dobrze wydaną i świetnie ilustrowaną instrukcję. Myślę, że sposób jej zredagowania sprawi, że będzie ona zrozumiała nawet dla tych, którzy bardzo słabo znają język angielski. Ci, którzy zaliczają siebie do zaawansowanych w tym języku, na pewno z zainteresowaniem przeczytają ostatni rozdział instrukcji. Jest tam bardzo dużo ciekawych wiadomości o uzbrojeniu i taktykach walk czołgowych stosowanych przez głównych uczestników II Wojny Światowej. Pora na podsumowanie.





„STEEL PANTHERS" to gra strategiczna o świetnej grafice, rzetelnie osadzona w realiach historii, znakomicie funkcjonująca i pozbawiona dłużyzn tak typowych dla fazy czasu analizy danych przez komputer. Gra z utrafionymi efektami dźwiękowymi, gwarantowanym czynnikiem zaskoczenia grającego oraz z tym, co tak trudno opisać – mianowicie z nieuchwytną i wciągającą atmosferą. Moja opinia – kupić!

■ RESET



Stolik z nagrodami.

MEGA GAME

W dniach od 1 do 3 grudnia tego roku miały miejsce I Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych o Puchar „Top Secret" – czyli MEGAGAME. Cała impreza odbyła się w klubie Wojskowej Akademii Technicznej w Warszawie, a organizatorami były: Fundacja Pomocy Społecznej EVA (główny pomysłodawca) oraz redakcje „Top Secretu" i „Bajtka". Fundatorem głównej nagrody była firma MComp Studio NCM Computer Systems, która udostępniła także sprzęt (komputery PC Pentium), na którym odbywały się rozgrywki. Ponadto Internet Technologies Polska ufundowała wszystkim finalistom bezpłatny, trzymiesięczny dostęp do sieci Internet. Każdy dzień mistrzostw poświęcony był innej kategorii gier: 1 XII Zręcznościówki, 2 XII Symulatory, 3 XII Open.

Udział w zmaganiach mógł wziąć każdy, kto zgłosił się w wyznaczonym terminie do eliminacji, uiścił odpowiednie wpisowe i mieścił się w przedziale wiekowym 13-21 lat (w trakcie imprezy obniżono wymagania – najmłodszym zawodnikiem był dziewięciolatek). W każdej kategorii, na drodze eliminacji, wybierano kilkudziesięciu zawodników, którzy przechodzili do drugiej rundy – rozgrywanej pucharowo. Zwycięzcy drugiej rundy (czterech zawodników) stawali do rozgrywek finałowych (jeden na jednego), które wyłaniały Mistrza. Do drugiej rundy automatycznie wchodzili także wszyscy ci uczestnicy, którzy pomyślnie przeszli eliminacje organizowane przez „Top Secret" na GAMBLERIADZIE.



Zmagania odbywały się przy czterech stanowiskach komputerowych, ustawionych na estradzie w sali kinowej. Widzowie mogli obserwować rywalizację graczy na telebimie (szkoda, że był tylko jeden i mógł pokazywać obraz tylko z jednego komputera naraz). Wszyscy obecni na mistrzostwach także mogli wypróbować swoje umiejętności, a to dzięki firmom MComp Studio NCM Computer Systems i Compaq, które wspólnie zaprezentowały i udostępniły oddzielne komputery klasy Pentium PC dla widzów (każdy mógł do woli sobie pograć).

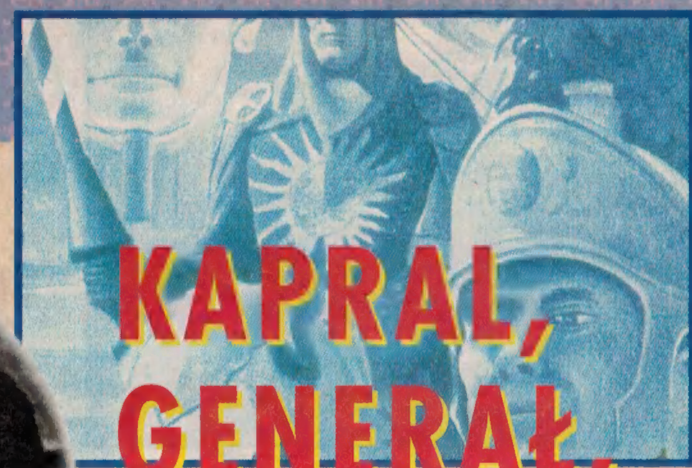
Mistrzami pierwszych dwóch kategorii zostali: Wojciech Broda i Szymon Sojka. Trzeci dzień mistrzostw poświęcony był najważniejszej i najtrudniejszej kategorii – Open. Zawodnicy musieli wykazać się umiejętnością grania i znajomością kilku różnych gier, były to między innymi: „PROJEKT X", „DESCENT", „NEED FOR SPEED". Po godzinnej, finałowej rywalizacji wyłoniony został Pierwszy Mistrz Polski w Grach Komputerowych, którym został Marcin Drams – student Wojskowej Akademii Technicznej. Zwycięzca otrzymał puchar, złoty medal i oczywiście główną nagrodę, którą był upgrade komputera (Pentium 75 MHz). Pierwszym Wicemistrzem Polski został Andrzej Ambroziak, Drugim Wicemistrzem – Maciej Maksymowicz. Gratulujemy!

Organizatorzy mistrzostw chcieli, aby ta impreza łączyła w sobie przyjemne (granie) z pożytecznym – dochód miał być przeznaczony dla dzieci z Domów Dziecka. Cel naprawdę godny pochwały, ale niestety prawdopodobnie niemożliwy do zrealizowania z powodu bardzo małej liczby osób, które przyszły na mistrzostwa. Wielka szkoda, że tak się stało. Myślę że podstawową przyczyną było zbyt małe rozreklamowanie przedsięwzięcia (niektórzy zawodnicy dowiedzieli się o zawodach dosłownie na dzień przed rozpoczęciem), niefortunne było także miejsce zorganizowania Mistrzostw – praktycznie na peryferiach Warszawy. Na pewno frekwencja byłaby wyższa, gdyby całość połączono z większą prezentacją sprzętu komputerowego, gier, spotkaniami z przedstawicielami czasopism o grach komputerowych – w stylu Gambleriady, która mimo wielu błędów organizacyjnych przeżyła swoistą nawałę odwiedzających.

Trzeba jednak pamiętać, że MEGAGAME organizowano po raz pierwszy i nie można było uniknąć pewnych niedociągnięć. Na szczęście główny organizator – Fundacja Pomocy Społecznej EVA – nie zrażony słabym odzewem społeczeństwa, chce aby Mistrzostwa Polski w Grach Komputerowych odbywały się co roku i ma nadzieję, że z roku na rok będzie lepiej.

Mimo wszystko uważam, że impreza wypadła zupełnie przyzwoicie i na pewno warto ją kontynuować.

■ **Agnieszka Prokopiuk**



KAPRAL, GENERAŁ, MAGNAT KOLEJOWY

Drodzy Czytelnicy, wiemy, że jest wśród Was olbrzymia grupa zapaleńców strategów ślęczących przed komputerem całe noce i dnie. Męczycie nas w swoich listach, żebyśmy wreszcie zajęli się tą tematyką bardziej na poważnie. No cóż, uznaliśmy że nie możemy już dłużej czekać bo materiałów nazbierało się mnóstwo. Ociągaliśmy się jednak z tą decyzją, gdyż uznaliśmy za stosowne utworzenie takiego działu w piśmie „Computer Studio", które niestety wciąż jest w stanie zamrożenia. Mamy nadzieję, że od nowego roku powróci na rynek w glorii i chwale i wtedy podejmiemy ostateczną decyzję. Teraz korzystając z okazji, że ten numer „GK" jest grubszy, inaugurujemy cykl „Kapral, Generał, Magnat kolejowy".



Kiedy zostałem poproszony o napisanie tego artykułu, odebrałem to jako wielki, niekłamany zaszczyt. Nie tylko dlatego, że mam wiele szacunku dla wydawców „Gier Komputerowych", którzy mimo upływu lat, nie zmienili formuły wydawniczej i pozostali magazynem dla graczy, co nie udało się wielu innym magazynom komputerowym w Polsce, ale dlatego, że nasze rozmowy dały nareszcie długo oczekiwany przeze mnie rezultat. To co zawsze powtarzałem – że nasi Czytelnicy przeskoczyli pewien etap rozwoju każdego gracza – stratega, zostało wreszcie dostrzeżone. Powtarzam to wszystkim i ciągle. I to nie tylko dlatego, że zajmuję się dystrybucją strategicznych gier planszowych i komputerowych, ale przede wszystkim dlatego, że sam jestem graczem i staram się przybliżyć rodakom to, co nie było im dane przez wiele lat – dobre gry strategiczne na planszy. My po prostu wskoczyliśmy prosto do komputera i często dziwimy się skąd te dziwne sześciokąty na ekranie, dziwne oznaczenie jednostek itp. Teraz wreszcie dano mi szansę porównania gier komputerowych z





ich planszowymi rodzicami. A porównywać jest co, chociażby dlatego, że największy amerykański wydawca planszowych gier strategicznych, firma Avalon Hill, dostrzegł kilka lat temu komputer i od tej pory powstaje wiele doskonałych konwersji planszowych pierwowzorów na wersje komputerowe.

Grą, która jako jedna z pierwszych poddana została właściwej obróbce dla potrzeb komputera, jest chociażby „Trzecia Rzesza" („Third Reich") i zapewne niewielu z czytających w to uwierzy, że „Trzecia Rzesza" najpierw zdobywała laury na planszy. Prawda jest niestety nieubłagana: wszystkie DOBRE gry strategiczne mają swój początek na planszy. Zaczęliśmy od „III Rzeszy". Potem była „5-ta Flota" („Fifth Fleet"). Ostatnio jednak Avalon Hill dokonał czegoś prawie niewykonalnego: wydał grę komputerową „Beyond Squad Leader", która jest konwersją planszowego tytułu „Squad Leader". Nad tym tytułem, nawet w artykule pilotażowym, warto zatrzymać się na dłużej. Ta gra, jeszcze w wersji planszowej, odniosła tak ogromny sukces, że spowodował on produkcję wielkiej ilości rozszerzeń, powstanie odrębnego miesięcznika, poświęconego tylko tej grze oraz emisję nowego, zupełnie rewolucyjnego i rewelacyjnego systemu: Advanced Squad Leader. Ogromny sukces tych gier należy tłumaczyć doskonale opracowanym zasadom (Advanced Squad Leader posiłkuje się instrukcją obejmującą jedynie 400 stron) i rewolucji, której dokonano, przechodząc z poziomu armii, korpusu czy batalionu na poziom plutonu i drużyny. Mamy tu więc szczegółowy opis umundurowania, broni, zasad taktyki i walki oraz – uwaga – nazwiska dowódców poszczególnych drużyn. Pozornie może to przypominać jakiś role-play, jednak w rzeczywistości jest to gra doskonale oddająca atmosferę, klimat i warunki walki w II wojnie światowej na wszystkich frontach. Rzecz doskonała.

Jednak w grach strategicznych niekoniecznie trzeba jedynie odtwarzać przebieg starć militarnych. Istnieje również możliwość przeżywania strategii na innych poziomach, jak chociażby ekonomia. Grą, która zapewnia takie doznania, jest wydana niedawno, znowu przez Avalon Hill, gra „1830 – Railroad Robbers and Barons". Jeżeli pojawia się słowo kolej, to uwaga wszystkich kieruje się do gry komputerowej „Railroad Tycoon". I tu niespodzianka: nie dosyć, że „1830" jest pod wieloma względami lepsza od „Tycoona", to na dodatek funkcjonowała na planszy na wiele lat przed pomysłem Sida Meiera. I tu pojawia się pierwsze pytanie: czy był to pomysł w pełni niezależny? Wszystkie powyżej opisane gry, oprócz kostki (tu komputer spisuje się nieźle jako generator liczb pseudolosowych – choć kilka razy wielce mnie zaskoczył) do rozstrzygania konfliktów, łączy hex – tajemniczy sześciokąt, tak licznie występujący w „V for Victory" czy „Panzer General", oraz żetony. Są jednak gry, które nie mają hexów, a mapy podzielone są zwyczajnie, na prowincje, tak jak chociażby w grze „Kingmaker". Tu jedynie drobna uwaga – wersja planszowa jest o wiele bogatsza w rozwiązania, jak zresztą w większości przypadków. Nie chciałbym abyście odebrali te słowa jako pienia zaślepionego planszą szaleńca. Wręcz przeciwnie, bardzo cenię gry komputerowe i moim celem nie jest potępianie lub wychwalanie, lecz wyszukiwanie dobrych i złych stron obu zagadnień. Tak więc, kolejną grą, która przywędrowała z planszy na komputer jest gra „Advanced Civilization", której nie należy mylić z „Cywilizacją" Sida Meiera, choć podobieństwa są wyraźne, a prócz tego planszowa wersja gry pod tytułem „Civilization" istniała już od kilku lat, nim Sid Meier zabrał się za swoje programy. I tu powraca nasze pytanie po raz drugi i tym razem odpowiedź pozostawiam Wam do oceny. Nie znaczy to wcale, iż mam za złe Microprose to, że kopiuje pomysły z planszy. Nie, wręcz przeciwnie, ale w warunkach normalnego rozwoju młodych i dorosłych (a tak niestety było dopiero na zachód od Odry), gracze mieli czas spróbować wielu gier na planszy, wielu z nich zresztą nadal na niej pozostaje, a wybór gry komputerowej był w dużym stopniu uzależniony od doświadczenia i wiedzy wyniesionej stamtąd. Bo „Cywilizacja" nie była ostatnią grą Microprose, która ma starsze korzenie, niż data kompilacji programu. Zastanawiacie się co mam na myśli. Bardzo proste. Jest na przykład gra „Fields of Glory", która osobiście bardzo mi się podobała i zamierzam na dłużej się przy niej zatrzymać w kolejnym artykule, już szczegółowo opisującym wszystkie za i przeciw. Gra ta jest przykładem niczego innego, jak dobrze zrobionej Wargame czyli gry wojennej. Grą wojenną nie w znaczeniu dosłownym, lecz w znaczeniu gry, w której zamiast żetonów wykorzystuje się ołowiane lub plastikowe żołnierzyki oraz zamiast planszy, własnoręcznie zrobioną dioramę. Każdy żołnierzyk to dziesięciu lub dwudziestu prawdziwych. Gry takie mają szczegółowo opracowane zasady, łącznie z szerokim komentarzem historycznym oraz bardzo dokładny opis umundurowania epoki, który może również posłużyć jako poradnik malowania figurek. Figurek, których ustawiania wielu ludzi się wstydzi. A przecież figurki występują w najbardziej strategicznej grze, czyli w szachach.

Mam nadzieję, że dział ten na dobre zadomowi się na łamach „Gier Komputerowych" i być może uda mi się namówić Was do próby nadrobienia straconego czasu. Bo musimy pamiętać, że mimo doskonałości komputera, nie zastąpi on nam tego niepowtarzalnego uczucia gry z człowiekiem na planszy, interakcji między ludźmi, nieprzespanych nocy przy piwie lub koli nad setkami żetonów, a także wielu innych przyjemności.

Ponadto, mam nadzieję, że w miarę upływu czasu powstanie jeszcze więcej gier opartych na wersjach planszowych. Przyjemnie będzie zobaczyć na ekranie „Empires in Arms" – najlepszą grę napoleońską, czy „Republic of Rome" oraz ponad 300 innych, doskonałych gier strategicznych.

■ **Robert Gołębiewski**



2 HARPOON

Kilka miesięcy temu dotarła do Polski nowa wersja gry strategicznej „HARPOON" pod nazwą „HARPOON 2". W fachowej prasie ukazało się już kilka recenzji na temat tego programu, które nie były zbyt pochlebne, jednak w mojej subiektywnej ocenie „HARPOON 2" jest znacznie lepszy od swojego poprzednika. Musimy zadać sobie pytanie: Czego oczekujemy od gry strategicznej [illegible] tego gatunku? Po pierwsze, program musi przedstawiać, w jak najbardziej realistycznej formie rzeczywistość, w której będziemy rozgrywać nasz „mecz". Im więcej szczegółów uwzględnianych w rozgrywce, tym jest ciekawiej i trudniej. Po drugie, program powinien posiadać wyczerpującą instrukcję, tak w formie grubej książki, jak i obszernej bazy danych, znajdującej się wewnątrz gry. Po trzecie i ostatnie, program powinien posiadać atrakcyjną grafikę i dźwięk. Tu autorzy programów strategicznych muszą uważać, aby nie nastąpił przerost formy nad treścią. Uważam, że „HARPOON 2" spełnia w większym lub mniejszym stopniu wszystkie trzy warunki. Jeśli chodzi o realizm gry, to sądzę, że uwzględniono większość niedorobek z części 1. Nareszcie mogę w sposób dokładny ustawiać prędkość okrętów i samolotów, wysokość lotu i głębokość zanurzenia (choć przydałaby się jeszcze możliwość precyzyjnego ustawiania kursu). Wyeliminowano nonsensy, w rodzaju możliwości ataku obiektów lądowych za pomocą pocisków rakietowych „HARPOON". Uwzględniono ograniczenia w ilości paliwa zabieranego przez okręty o napędzie konwencjonalnym, w tym również ilość energii elektrycznej zmagazynowanej w akumulatorach łodzi podwodnych (wielkości te są podawane w liczbie godzin, które można przepłynąć z daną prędkością). Zmieniono zostało podejście do wszelkiego rodzaju obiektów lądowych, obecnie lotnisko składa się z oddzielnych elementów, takich jak pas startowy, hangary, [illegible] paliwa, stanowiska obrony przeciwlotniczej itd. Uwzględniono w grze [illegible] uzbrojenia i wyposażenia [illegible] i ich ograniczonymi zapasami, [illegible] także możliwość doładowania i przezbrajania broni korzystając z [illegible] samego rodzaju wyrzutni. Chciałbym mieć jeszcze takie opcje, jak zawijanie okrętów do portu i uzupełnianie tam zapasów, pobieranie paliwa i innych materiałów z jednostek zaopatrzeniowych towarzyszących moim zespołom okrętów. Należałoby jeszcze uwzględnić fakt, że w miarę rozwoju konfliktu zapasy kurczą się z powodu naturalnego zużycia, jak i przeciwdziałania wroga oraz, że w niektórych miejscach naszego terytorium może zabraknąć niektórych „gatunków" rakiet czy nafty lotniczej dla śmigłowców.

Nareszcie autorzy zauważyli, że niektóre „maszyny latające", oprócz uzbrojenia i wyposażenia podwieszanego, mają również całą gamę „zabawek" wbudowanych na stałe (np. w „HARPOON 1" zdarzało mi się, że myśliwiec, za pomocą [illegible] działka pokładowego, zestrzelił więcej bombowców niż za pomocą rakiet). [illegible] fakt uwzględnienia [illegible] tankowania samolotów w powietrzu. [illegible] części pierwszej [illegible] – moja skromna osoba, mimo posiadania oryginału, nie potrafiła tego dokonać. [illegible] ogromny dział, który jak dotąd był w powijakach, a który w dużym stopniu uwzględniono w nowej wersji programu, to wszelkiego rodzaju sensory i systemy do wykrywania oraz śledzenia obiektów powietrznych, morskich i lądowych, a także systemy zakłócania. Niestety i tu można dostrzec pewne niedoróbki. W niektórych samolotach nie uwzględniono aktywnych urządzeń ECM, bądź wyrzutni pułapek termicznych i dipoli. Na kilku klasach okrętów nawodnych nie uwzględniono systemów przeciwdziałania hydroakustycznego, które w rzeczywistości są tam zamontowane. Po macoszemu potraktowano systemy satelitarne, sieci hydrolokatorów układanych na dnie mórz i oceanów, samoloty rozpoznania strategicznego. Zdaję sobie sprawę, że tymi ostatnimi rodzajami broni dysponują jedynie nieliczne kraje, ale należy zwrócić uwagę, że w kilku miejscach występują supermocarstwa i nic nie stoi na przeszkodzie, aby dysponowały one tymi możliwościami.

Nie jestem zachwycony możliwością sterowania [illegible] systemów elektronicznych. Chciałbym mieć możliwość oddzielnej i pełnej kontroli nad każdym radarem, sonarem i systemem zakłócającym moich jednostek. [illegible] w granicach realizmu. [illegible] w tych dziedzinach [illegible], jak ważne pod względem strategii i taktyki jest odpowiednie użycie środków rozpoznania i walki elektronicznej.

I [illegible] muszę zganić autorów programu za zbyt pobieżne potraktowanie problemu dopływu informacji o aktualnym stanie [illegible]-technicznym moich, jak i wrogich sił. Bardzo chciałbym, aby tych informacji było więcej i aby, tak jak w rzeczywistości, zdarzały się w nich komunikaty błędne, przesadzone, przekręcone. W dzisiejszych konfliktach zbrojnych ilość informacji [illegible] do wszelkiego rodzaju [illegible] jest ogromna – nawet [illegible] przetwarzanie [illegible] wcale nie [illegible] niedoróbka to [illegible] nakładów finansowych w [illegible] krajach na ich siły zbrojne [illegible] pominięcie poziomu kultury technicznej panującej w danym kraju. Chciałbym przypomnieć autorom, że nawet największe i najbogatsze mocarstwa nie [illegible] z uzyskaniem stuprocentowej sprawności sprzętu bojowego podczas pokoju, a co dopiero w czasie wojny – i sama kwestia dobrego wyszkolenia żołnierzy. Kolejne potknięcie to moim zdaniem zbyt mała uwzględnienie warunków klimatycznych i geograficznych danego rejonu świata na działania bojowe. Nawet laik zdaje sobie sprawę, jak silny jest wpływ tych czynników na działania lotnictwa i marynarki wojennej. Na przykład w scenariuszu konfliktu toczonego między Argentyną i Chile, na obszarze morskim [illegible] pogoda jest tak [illegible] jak na [illegible] Wodnika [illegible]. Jeśli chodzi o ilość i jakość misji, które są dołączone do programu, to sądzę, że autorzy się za bardzo nie przemęczyli, należy [illegible] nadzieję, że w sprzedaży znajdą się dyski z nowymi misjami i że ukaże się edytor misji, analogicznie jak w części pierwszej. I jeszcze jedna kwestia, która całkowicie zignorowano, to kwestia ludzka. Jak wiemy, każda armia składa się (oczywiście w dużym uogólnieniu) ze sprzętu do zabijania i mięcha armatniego. Według mnie w „HARPOON 2" należy uwzględnić, że w trafionym i tonącym okręcie zginęło iluś marynarzy i kilkunastu zostało rannych, w programie powinna być opcja działań ratowniczych i tu złożyłbym znowu [illegible] amerykańskim programistom, jak to w operacji ratowania pojedynczego pilota zestrzelonego nad [illegible] Amerykanie zaangażowali ogromne środki. Tu zakończyłem kwestię realizmu „HARPOONA 2" i szybko przeskoczę się przez bazę danych, zawartą w programie i przez „sulier".

Generalnie rzecz biorąc, nastąpiła znaczna poprawa, jeśli chodzi o ilość i jakość prezentowanych informacji, miejscami jednak autorzy poszli na skróty. Niedopuszczalne jest np. prezentowanie samolotu Super Etendard a na schemacie i na zdjęciu widnieje samolot Etandard IV, albo na zdjęciu śmigłowca Lynx w wersji morskiej z [illegible] a na schemacie wersji lądowej z [illegible]. Oczywiście ta kwestia „zwalikkie" [illegible]. Uważam ponadto, że autorzy [illegible] w tym miejscu być niezwykle [illegible], bo tego typu programami interesują się przede wszystkim miłośnicy i znawcy historii wojskowości oraz techniki wojskowej. Wszelkie niedokładności zostaną więc przez tych ludzi wyłapane i potraktowane jako STRASZLIWE HEREZJE, które [illegible] może zdyskwalifikować w ich oczach nawet najlepszy program. A teraz coś o grafice i muzyce. Program działa w standardzie VESA i może pracować w różnych trybach rozdzielczości, w tym wypadku dużo zależeć będzie od posiadanego przez Was sprzętu komputerowego. Według mnie strona graficzna „HARPOON 2" jest jego najlepszą stroną. System graficzny okien, które w zależności od naszych upodobań możemy [illegible] kreować, jest [illegible] szy i wygodniejszy od [illegible] graficznego z części pierwszej. Jeśli chodzi o dźwięki wydawane przez program, to prawdę mówiąc nie mogę na ten temat powiedzieć, gdyż nie dorobiłem się jeszcze karty dźwiękowej do mojego [illegible], ale obiecuję, że jak tylko [illegible], to nie omieszkam o tym poinformować [illegible] Czytelników. Reasumując, uważam że „HARPOON 2" to już [illegible] najbardziej [illegible] prawie rzucony na kolana. [illegible] „odpalenie" programu nie było takim przeżyciem, jak podobne [illegible] związane z częścią pierwszą, ale po dokładnym rozważeniu wszystkich plusów i minusów [illegible] postawić ocenę [illegible].

■ [illegible]

BAT
I S



sprzedaż: **CD-PROJEKT**
TEL. (0-22) 25-07-03
cena: **119.00 ,-**
wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

BLUE BYTE '94

90%

STRATEGIA

OPERACJA „WIELKI STRATEG"

Przepastne, ciemne głębiny kosmosu... Gwiazdozbiór Wężownika w centrum Drogi Mlecznej... Tam właśnie, w układzie gwiazdy podwójnej, oznaczonej w katalogach symbolem MX 3396, znajduje się planeta Chromos...

Rozpoczyna się właśnie 250 rok Nowej Ery Galaktycznej. 250 lat temu ludzkość zasiedliła po raz pierwszy planety w innych układach gwiezdnych galaktyki Drogi Mlecznej. Nawiązano pierwsze kontakty z pozaziemskimi cywilizacjami. Chromos to glob żyzny, o dobrze rozwiniętej florze i faunie. Jest bogaty w złoża strategicznych minerałów. Zamieszkuje go pracowite i gospodarne plemię Drulian. To potomkowie kolonizatorów z Ziemi, przybyłych tu przed dwoma wiekami. Na Chromosie zastali niewielką liczebnie cywilizację hominidów, istot o budowie organizmu bardzo zbliżonej do ludzkiego. Współżycie tych dwóch ras od początku nie układało się najlepiej. Ich wzajemna asymilacja przebiegała z oporami. Pomimo tych kłopotów gospodarka na Chromosie rozwijała się szybko, a standard życia obydwu ras osiągnął wysoki poziom. Nie wszystko jednak układało się dobrze. W sąsiednim skupisku gwiezdnym Węża, zbliżała się nieuchronnie wielka kosmiczna katastrofa - wybuch supernowej. Jej sprawczynią miała stać się jedna z gwiazd tego skupiska, oznaczona symbolem MCX 1212 posiadająca rozległy układ planetarny. Jest ona gwiazdą zmienną, o wielkich skokach jasności i radiacji. Największą planetą układu gwiazdy MCX 1212 jest gigantyczny, skalisty Beroes. Z biegiem czasu rozwinęło się na nim życie, oparte o struktury krzemowe. Wykształciło ono z czasem istoty myślące - silikonidy. Utworzyły one potężną cywilizację technologiczną. Utrzymujący się od dłuższego czasu silny wzrost aktywności słońca MCX 1212 i towarzyszące mu nasilenie radiacji spowodowały deformacje kodu genetycznego silikonidów. Ich kolejne populacje wyrodniały, przysparzając niekorzystnych mutacji. Silikonidzi zaczęli poszukiwać dróg ratunku. Rozwiązania problemu poszły w kierunku coraz szerszego cybernetycznego protezowania krzemowych organizmów. W ten sposób silikonidzi w coraz większym stopniu stawali się robotami. Doprowadziło to w końcu do powstania beroesjańskiego Imperium Niepodległych Robotów. Przywódcą Imperium został TITAN NET. To super komputer wyposażony w potężną sieć silikonowych neuronów. Gigantyczne możliwości obliczeniowe TITANA, w połączeniu ze złożonością neuronowej sieci, spowodowały samorzutne powstanie w tej maszynie sztucznej inteligencji. TITAN NET zdołał wygenerować dla swych potrzeb para-intelekt oraz instynkt samozachowawczy. Posiadł również zdolność samodzielnego, szybkiego przemieszczania się. Jego psychika ma wiele cech zbieżnych z psychiką robotów, przez które został zaakceptowany.

W roku 249 Nowej Ery Galaktycznej jasność i radiacja MCX 1212 zaczęły gwałtownie wzrastać. Beroesjańscy uczeni ustalili, że wkrótce gwiazda ta przekształci się w Supernową i rozpadnie się w gigantycznej jądrowej eksplozji. Życie na Beroesie miało w ułamku sekundy spopielić się w płomieniach atomowego piekła. Beroesjańskiej cywilizacji pozostała jedyna szansa ratunku i przetrwania. Jest nią zajęcie nadającej się do życia planety, w jednym z pobliskich układów gwiezdnych. W tym celu silikonidzi wysłali do pobliskich gwiazd automatyczne sondy zwiadowcze. Po analizie ich danych - wybór padł na Chromosa z układu MX 3396 w gwiazdozbiorze Wężownika. Na krótko przed eksplozją Supernowej, z planety Beroes ewakuował się w wielkim statku transgalaktycznym TITAN NET z oddziałem biorobotów. TITAN zabrał ze sobą fabrykę-bazę produkcji pojazdów bojowych... Po krótkim locie w nadprzestrzeni kosmolot ten pojawił się w pobliżu Chromosa i potajemnie wylądował w rejonie skalistej pustyni. TITAN NET podjął tam natychmiast produkcję pojazdów i robotów bojowych. Teraz mógł już wydać bezlitosną walkę Drulianom o owładnięcie ich planetą. Zdobywając coraz to nowe obszary Chromosa, TITAN instalował na nich liczne bazy produkcyjne oraz potężne bunkry, kontrolując coraz liczniejsze punkty strategiczne planety. Przewaga komputera nad Drulianami rosła z dnia na dzień. Zbliża się moment krytyczny. TITAN NET jest bliski biologicznego wyniszczenia ludzi na Chromosie. Super komputer chce uczynić z planety Drulian potężną bazę wypadową, z której opanuje stopniowo całą Galaktykę. Na domiar złego miejscowi hominidzi zdają się sprzyjać TITANOWI.

Trzeba za wszelką cenę pokonać TITANA! Rada Dwunastu Mędrców - najwyższa władza Chromosu - zebrała się na posiedzeniu kryzysowym. Jednogłośnie podjęła decyzję o operacji „Wielki Strateg". Operacja ta polega na sprowadzeniu na Chromosa najlepszego stratega, jakiego można znaleźć w całej Galaktyce. Strateg ten pokieruje walką z komputerem. Nie ma ceny, której Drulianie nie chcieliby mu za to zapłacić! Uczynią to nawet wbrew woli osoby, na którą padnie wybór.

Nie trzeba chyba dodawać, że osobą wybraną przez Radę Dwunastu będziesz Ty...

Poznałeś przed chwilą całą legendę „Battle Isle 2" - gry strategicznej roku 1994. Nie jest to więc nowość, ale w tym temacie nie jest to, aż tak istotne. Gra została wydana w dwóch wersjach sprzętowych i w kilku wersjach językowych. Na potrzeby tego opisu korzystaliśmy z wersji CD „Battle Isle 2" na komputer PC-CD z procesorem od 386SX 33 wzwyż.

„Battle Isle 2" od pierwszego momentu prezentuje się świetnie!

Już po uruchomieniu gry nabieramy przekonania, że mamy do czynienia z prawdziwym hitem! Trzeba przyznać, że od chwili startu do ostatniej swej sekwencji gra utwierdza nas w tej opinii!

Walka prowadzona jest na planszy, która przedstawia topograficznie powierzchnię planety Chromos. Jest ona podzielona na pola heksagonalne. W nieznanym nam jeszcze punkcie planety założył swą centralną bazę TITAN NET. Aby jednak dotrzeć do niej i pokonać sprawcę nieszczęść Drulian w jego gnieździe, musisz stoczyć dwadzieścia trudnych bitew. Grafika gry jest przedniej jakości. Nowością w grach tego typu jest wprowadzenie świetnie animowanych i bardzo spektakularnych sekwencji poszczególnych faz toczonej walki... Interfejs gry jest czytelny i wygodny dla użytkownika. Podkład muzyczny oceniam jako dobry. Bogactwo doboru pojazdów bojowych, rośnie w miarę Twoich postępów w grze i może naprawdę przyprawić o zawrót głowy. Pojazdy te i roboty występują jednakowo, po obydwu walczących stronach. To dowód, że Twój wywiad nie próżnuje! Wykradzione TITAN NETowi plany konstrukcyjne nowych pojazdów i robotów bojowych są natychmiast wdrażane do produkcji przez Twoje bazy przemysłowe. Innym sposobem uzyskiwania uzbrojenia wroga jest zdobywanie jego baz. Jeśli zrobimy to w szybkim tempie, bez ich przewlekłego oblegania, to można liczyć, że będą one wypełnione bojowym sprzętem, który się stanie naszym wojennym łupem!







TLE
LE 2



Sprawność Twoich jednostek bojowych rośnie w miarę odnoszonych przez nie sukcesów walce. Dobra taktyka walki to taka, która zapewnia przetrwanie w walce i naprawę w bazach większości Twoich jednostek bojowych. Aby było jednak sprawiedliwie, te same reguły gry program odnosi do TITAN NETu. Podnoszenie sprawności jednostek owocuje szybkim wzrostem procentu trafień w oddawanych przez nie salwach. To bardzo potrzebne, gdyż stopień trudności zadań i siły przeciwnika rosną z misji na misję, we wręcz deprymującym tempie.

ODPOCZYWAŁEŚ WŁAŚNIE NA HAMAKU...

w upalne popołudnie, w cieniu drzew przydomowego ogrodu, gdy ktoś niepostrzeżenie zaszedł Cię od tyłu. Zarzucono Ci jakiś przesycony eterem worek na głowę. W tym momencie Twój film urwał się...

Ocknąłeś się w kabinie pasażerskiej mknącego w kosmosie gwiazdolotu. Nieznany Ci statek był sterowany komputerem i nie posiadał załogi ani pasażerów. Na statku byłeś sam, jeśli nie liczyć kilku człekokształtnych robotów spełniających prace porządkowe i przygotowujących Ci posiłki. Oprogramowanie ich było więcej niż skromne, ■ bystrość robotów można było porównać do inteligencji pustych puszek po konserwach. Właśnie takie puszki były głównym składnikiem menu oferowanego przez roboty jadłospisu. Ze wskazań naręcznego personalcompu zorientowałeś się, że ostatnie dwa lata spędziłeś w stanie hibernacji. Teraz Twoja przymusowa podróż dochodziła kresu. Gwiazdolot zbliżał się do Chromosa.

Wielki ścienny wideoekran wypełniał się rosnącą w oczach, szmaragdowo-błękitną tarczą planety Drulian. Mimo Twoich protestów roboty przypasały Cię do fotela i przecierpiałeś znane Ci skądinąd „rozkosze" przeciążeń, towarzyszących lądowaniu statku gwiezdnego. Kiedy drzwi śluzy wyjściowej statku otworzyły się, ujrzałeś w nich sylwetkę raźnie poruszającego się starszego osobnika, ubranego w generalski mundur. Z miejsca wygarnąłeś mu prosto w oczy, co myślisz o takim sposobie „zaproszeń". Generał przeprosił Cię za zastosowaną wobec Ciebie przemoc. Wyjawił też, jaka sytuacja zmusiła Drulian do tak niegodnego postępowania. W imieniu Rady Dwunastu Mędrców generał złożył Ci ofertę dowodzenia Druliańską Armią w wojnie przeciw TITANowi. Była to w gruncie rzeczy propozycja z cyklu „nie do odrzucenia". Nagrodą za pokonanie TITANA miało być objęcie dowolnej, wybranej przez Ciebie funkcji na Chromosie lub... wypuszczenie Cię na wolność. Poruszony tragedią Drulian podjąłeś - mimo wszystko - to wyzwanie losu. Teraz setki metrów pod powierzchnią planety, w punkcie dowodzenia, położonym głęboko pod Halvą - stolicą Drulian, przystępujesz do pierwszej bitwy z dwudziestu tur walki z TITAN NETem.

SYSTEM WALKI W „BATTLE ISLE 2"

wyznacza Ci Twoja konsola Milop. Jej ekran i interfejs towarzyszą Ci stale. Jest ona po prostu ekranem walki w „Battle Isle 2". Konsola Milop 70999.02 D odbiera obraz powierzchni Chromosa przekazywany przez satelitę. Jest to obraz o doskonałej jakości, jednakże musi być deszyfrowany przez Twoje stacje radarowe. Gdyby obraz ten nie był w specjalny sposób zakodowany, to mógłby z niego korzystać również TITAN.



Niestety jest to powodem, że obraz ten jest dla Ciebie czytelny jedynie w polu zasięgu Twoich stacji radarowych. Konsola Milop 70999.02 D ze wszystkimi swoimi opcjami, funkcjami i graficznymi wyświetlaczami jest Twoim osobistym interfejsem komunikowania się z podległymi Ci jednostkami bojowymi. Już na starcie gry jej ekran unaoczni Ci, że Twoje jednostki (w kolorze niebieskim) prowadzą ostrą walkę z jednostkami Imperium Niepodległych Robotów dowodzonymi przez TITAN NET (kolor czerwony).

Aby nie było zbyt łatwo, będziesz musiał dodatkowo walczyć przeciwko guerillas (partyzantom - zielony kolor jednostek), którzy wywodzą się z obcej rasy poprzedzającej kolonizację Chromosa przez Ziemian. Pragną oni być niezależni od kolonistów Druliańskich, jak i od TITANA. Mogą zawierać sojusze tak ■ komputerem, jak i z Tobą. Najczęściej walczą jednak wspólnie z komputerem przeciwko Tobie.

Twoim zadaniem w grze jest takie pokierowanie walką Twoich jednostek, aby odnieść zwycięstwo nad siłami Imperium Robotów i nad partyzantami. Ci ostatni nie dysponują poważniejszymi siłami, mogą jednak wiązać walką znaczne Twoje siły. Partyzanci są mistrzami w szybkich, nieoczekiwanych wypadach na Twoją Kwaterę Główną. Jeśli ją zajmą - powoduje to Twoją natychmiastową przegraną. Pamiętaj, aby pozostawiać przy Kwaterze Głównej zawsze takie siły, które będą zdolne skutecznie jej bronić! Obowiązuje to nawet wtedy, gdy pole walki jest bardzo odległe! Z konsoli MILOP 70999.02 D kierujesz ruchami swoich jednostek, wydajesz im polecenia walki, budowy dróg, mostów i torowisk, obsadzasz bazy i bunkry, sterujesz produkcją robotów i pojazdów bojowych oraz środków transportu.

Z konsoli wydajesz również polecenia naprawy pojazdów, zaopatrzenia ich w amunicję oraz paliwo. Dzięki konsoli możesz dowolnie wybierać broń, z której Twój pojazd ma oddać salwę (naturalnie - jeśli masz do niej amunicję!).

Ekran konsoli wyświetla ponadto komunikaty podawane przez komputer, umożliwia wybranie parametrów gry oraz sterowanie nią za pomocą opcji i ikon...

Doprawdy, trudno o bardziej uniwersalne narzędzie pracy galaktycznego lidera strategów.

USTALANIE OPCJI

Po tej nieco przydługiej wyliczance o zaletach konsoli, przyjrzyjmy się jej bliżej. Co my tu mamy..?

PODSTAWOWA LISTA OPCJI

Jest już dostępna zaraz na początku gry, po otwarciu konsoli. Przytrzymując naciśnięty lewy klawisz myszy na pasku ikon w dolnej krawędzi ekranu, naprowadzamy rysuneczek kuli na ikonkę „wierszowanej kartki" z napisem MENU. Potem już tylko klikniemy myszką na ukazującym się potwierdzeniu tej ikonki i na ekranie walki otworzy się okno informacyjne o treści:

MILOP 70999.02 D
RETURN
LOAD
SAVE
SETTINGS
NEW MAP
NEW CAMPAIGN

Wybranie opcji RETURN umożliwi nam wyjście z podstawowej listy opcji i przejście do gry. Jeśli wybierzemy opcję LOAD, uzyskamy możność załadowania dowolnego z dziesięciu możliwych do zapisania stanów gry. Otworzy się wówczas okno informacyjne o treści:

LOAD
1 saved game





aż do
10 saved game
co oznacza, że możesz wybrać spośród dziesięciu zapisanych stanów gry.

Nadmienię tylko, że grę zapisaną można załadować w dowolnym momencie akcji gry, oczywiście w trakcie tury gracza.

Analogicznie wygląda procedura zapisania stanu gry. Wystarczy wówczas kliknąć w



menu podstawowym na opcję SAVE. Ukaże się okno informacyjne o tym samym tytule. Wtedy wystarczy wskazać kliknięciem jedną z dziesięciu pozycji o napisie „saved game".

Możemy tego dokonać w dowolnej chwili, z wyłączeniem bardzo krótkiego czasu trwania tury gry komputera. Jeśli kliknięciem na podstawowej liście opcji wybierzemy napis SETTINGS (układy) wywołamy okno informacyjne o napisach:

SETTINGS
DIFFICULT
MAP SETTINGS
BATTLE SETTINGS
EFFECTS/MUSICS
RETURN

Kliknięcie na opcji DIFFICULT zezwoli nam na wybór stopnia trudności zmagań z TITAN NETem. Oferowane stopnie: Ekspert, Training, Easy oraz Difficult powinny zaspokoić bardzo rozległy zakres wymagań.

Przejdźmy do opcji MAP SETTINGS. Przy jej zastosowaniu regulujemy „map speed scrolling" (szybkość skrolowania w grze), „console on & off" (włączanie i wyłączanie konsoli), „autorefill" (automatyczne tankowanie w bazach) oraz „autorepair" (automatyczną naprawę robotów i pojazdów w bazach). Przy okazji pragnę w tym miejscu podać dodatkową ważną informację. Jeśli wolimy obsługiwać logistycznie nasze wozy bojowe osobiście - to nie ma sprawy! Dokonywać możemy tego lokując nasze jednostki bojowe w fabrykach, bazach, miastach, statkach i samolotach transportowych, nawet w Kwaterze Głównej. Używamy przy tym klawiszy:

M - jednostka może opuścić lokację,
R - polecenie reperacji jednostki,
F - zaopatrujemy jednostkę w paliwo i broń,
T - przeprowadzamy trening jednostki (zwiększenie doświadczenia bojowego),
C - przekazujemy jednostce doświadczenie nabyte przez inne jednostki w uprzedniej mapie walki,
P - uruchamiamy w fabryce produkcję jednostki bojowej.

Pamiętajmy, że nie wszystkie wyżej podane funkcje są do zrealizowania w każdym rodzaju obiektu. Lepiej tę rzecz odczytamy, po zapoznaniu się z właściwościami poszczególnych budowli, o czym nieco niżej.

Kolej na opisanie opcji BATTLE SETTINGS. Jej użycie umożliwia obserwację bardzo spektakularnych animacji scen walki, o których już wspominałem. Te animowane, podane w grafice 3D sekwencje starć pojazdów bojowych i robotów na tle bardzo zróżnicowanych krajobrazów, terenów, pór dnia i roku - to jeden z naczelnych atutów grafiki „BATTLE ISLE 2". Możemy regulować w tej opcji m.in. szybkość generowania grafiki wektorowej, szczegółowość rysunku pojazdów oraz dokładność szczegółów krajobrazowych. Opcja ta podaje również dokładne dane statystyczne ukazywanego pola walki, jak m.in.: ilości całych i zniszczonych jednostek Twoich i wroga, ilość paliwa w zbiornikach pojazdów, ilość pocisków w ładowniach poszczególnych rodzajów broni używanych przez oddział, osiągnięty stopień doświadczenia jednostki bojowej (wyznaczający jej efektywność w walce) itd. Jeśli kogoś znuży oglądanie scen walki, to może od nich odpocząć wybierając opcję OFF.

Nietrudno się domyślić, że wybranie kolejnej opcji EFFECTS/MUSICS z listy opcji SETTINGS służy do stopniowania głośności muzyki i efektów dźwiękowych za pomocą programu. Jeśli na przykład gramy w „BI2" nocą, to możemy tą opcją dźwięki w grze w ogóle wyłączyć, w trosce o dobre stosunki z domownikami i z sąsiadami.

Cel pierwszy osiągamy przez wybór pomiędzy „soft", „medium", „loud". Cel drugi realizujemy przez użycie opcji „off".

Powróćmy do podstawowej listy opcji. Kolejną pozycją na niej jest opcja NEW MAP. Jej wybranie wywołuje kolejne okno informacyjne. W pierwszej jego pozycji możemy wpisać tajne hasło kodowe, które nas dopuści do rozgrywania tej bitwy z TITAN NETem, którą życzymy sobie przywołać. Hasła te nie są opublikowane w żadnych materiałach firmowych, trzeba je samemu wywalczyć i to w pocie czoła. Powód takiego postawienia sprawy jest prosty. Blue Byte nie bez racji uważa, że poprzez utrudnienia w rozgrywce osiągniesz większą satysfakcję z gry.

Kolejne opcje w oknie NEW MAP to:

ALIANCES - służy do ustanawiania sojuszy poszczególnych uczestników gry,

PLAYERS - ustala, którymi graczami sterują ludzie, którymi zaś komputer,

MISSION OBJECTIVES - ustala, jakie są warunki wygrania bitwy (zajęcie głównej kwatery wroga lub zniszczenie wszystkich jego jednostek),



START - umożliwia Ci przystąpienie do bitwy,

RETURN - powrót do podstawowej listy opcji.

Przejdźmy teraz do ostatniej opcji na liście podstawowej. Jest nią NEW CAMPAIGN. Zawiera ona jedynie trzy opcje składowe: pierwsza to miejsce na wpisanie hasła kodowego tej kolejnej bitwy, od której zamierzamy rozegrać całą kampanię przeciwko TITAN NETowi. Pozostałe dwie opcje składowe to START i RETURN, nie wymagają objaśnień.

IKONY OGÓLNEGO INTERFEJSU GRY

Są dostępne od momentu wywołania opcją START mapy terenu pierwszej misji gry o haśle kodowym AMPORGE. Wystarczy tylko skierować kulistą ikonkę znacznika kursora na dowolny punkt paska interfejsu gry i przytrzymać wciśnięty lewy klawisz myszy. Ukażą się wówczas trzy podstawowe ikonki tego interfejsu:

• ikonka oka (overview map) dająca dostęp do widoku całego terenu mapy walki. Zwróćmy uwagę, że mapę tę możemy uzyskać w dwóch wydaniach. Pierwsze z nich to obraz strategiczny, precyzyjnie podający zabudowania i inne szczegóły, istotne dla taktyki walki. Drugie wydanie mapy to obraz topograficzny, podający szczegółowo rzeźbę i rodzaj terenu. Na obydwu rodzajach mapy w miarę wyraźnie widać wszystkie własne i wrogie jednostki, te ostatnie oczywiście jedynie w polach pokrytych radarem i rozpoznane przez własne jednostki bojowe.

• ikonka białej i czarnej strzałki (change mode) - inicjuje kolejną turę walki. Warto pamiętać, że blokuje ona Twoje ruchy i uruchamia turę ruchów jednostek komputera. Polecenie to wymaga potwierdzenia kliknięciem na identycznej ikonce na wywołanym wówczas pasku ikon.

• ikonka zapisanej kartki (menu) wywołująca okno listy podstawowych opcji.

Kliknięcie na ikonce oka wywołuje kolejny pasek ikonek:

• kulki (choice) daje powrót do wyboru z podstawowych trzech ikonek,

• ikonka pola heksagonalnego (display) ukazuje mapę ogólną i umożliwia obserwację charakterystyki terenu w dwóch trybach,

• ikonka „iksa" (leave) powoduje opuszczenie tego paska opcji.

Powróćmy do paska ikonek interfejsu ogólnego. Kliknięcie na ikonce strzałek jest wstępem polecenia zmiany tury ruchów. Aby polecenie to zostało wykonane, trzeba je potwierdzić ponownym kliknięciem na następnej ikonce strzałek, która się właśnie ukazała. Jeśli przed potwierdzeniem polecenia zmiany tury zauważyliśmy, że w tej turze pozostało nam jeszcze coś do wykonania - to możemy się z niego wycofać, kliknięciem na ikonce litery X (leave).



Popatrzmy teraz, co dzieje się po wyborze trzeciej, ostatniej ikonki z paska ikonek podstawowych. Jest to ikonka zapisanej kartki. Kliknięcie na niej uruchomi kolejny, ważny pasek ikon. Będą to - licząc od lewej:

• ikonka zapisanej kartki (menu) przywołuje okno menu podstawowego,

• ikonka litery „i" (information) przywołuje bieżący komunikat komputera,

• ikonka dwóch trójkątów (last message) powtarza ostatnią informację komputera,

• ikonka znaku zapytania (mission) podaje podstawowe dane misji,

• ikonka litery „X" (leave) umożliwia opuszczenie tego paska informacji.

Pozostał do omówienia pasek, na którym znajdują się

IKONY INTERFEJSU PROWADZENIA WALKI

Przedstawiam je w kolejności od lewej strony:

• ikonka wektorów ruchu (move)- przywołuje tryb mapy, której podświetlone pola pokazują pola ruchu dostępne dla wybranego pojazdu; ikonka ta ma swe rozwinięcie pod postacią dwóch ikonek: pierwsza z nich uruchamia walkę jednostki - ikonka zaciśniętej pięści (attack), druga to znana nam już ikonka litery „X" (leave) wycofująca zamiar walki.

• ikonka litery „i" - przywołuje specjalne okno bieżącej informacji statystycznej misji. Można na nim odczytać m.in. z kim zawarliśmy (lub z kim zawarł przeciwnik) sojusze, aktualną liczbę naszych i wrogich pojazdów na polu walki, dysponowane zapasy materiałów i energii oraz ich przyrost z tury na turę.

• ikonka oka (overview) - opisaną już wyżej,

• ikonka strzałek (move) - którą również już poznaliśmy,

• ikonka zapisanej kartki (menu) - o identycznym działaniu - jak uprzednio.

Po zdobyciu przez nas wrogiego obiektu, do paska ikon prowadzenia walki dołącza jeszcze jedna:

• ikonka szuflady (contents) - podająca zawartość tego obiektu.

Przed rozpoczęciem jakiejkolwiek misji czy kampanii warto zapoznać się z komunikatem Kwatery Głównej Drulian, w którym podane zostaną dokładne informacje o celach i zadaniach misji, siłach przeciwnika i jego słabych punktach, warunkach pogodowych itp. Zapoznaj się również - jeszcze przed uruchomieniem misji - z mapą terenu oczekującej Cię walki, a zwłaszcza z rozlokowaniem obiektów, które masz zdobyć. Nieustannie obserwuj komunikaty pogodowe, kórych analiza w połączeniu z miejscowymi warunkami terenowymi pozwoli Ci na uniknięcie niespodzianek w postaci ugrzęźnięcia Twoich pojazdów w bagnach, bądź ich zatopieniu pod ustępującą krą.

To tyle jeśli chodzi o opcje gry, teraz możemy przystąpić już do akcji, ale o tym napiszemy w następnym odcinku za miesiąc.

c.d.n.

■ **RESET**



1942

THE PACIFIC AIR WAR



Kiedy zaczyna spadać sprzedaż udanego modelu samochodu, odnoszącego dotychczas sukcesy na rynku, kierownictwo produkującej go firmy musi podjąć decyzję o dalszych losach tej produkcji. Zwykle wybór sprowadza się do alternatywy: czy podjąć produkcję zupełnie nowego modelu, czy uatrakcyjnić model dotychczas produkowany? Wariant drugi określany jest nazwą operacji „face lifting". To termin z chirurgii kosmetycznej. W luźnym przekładzie oznacza on: „odmłodzenie twarzy". Gry komputerowe starzeją się znacznie szybciej niż modele samochodów. Ale problem dla ich wydawców pozostaje zawsze taki sam! Czy wydać dotychczasowy tytuł w rozbudowanej, ulepszonej wersji ■ cyferką 2



lub 3, czy lepiej zainwestować duże pieniądze w opracowanie zupełnie nowej gry tego gatunku? Mogą być nowe, duże pieniądze, może być klapa... W dziedzinie symulatorów samolotów wojskowych konkurencja jest bardzo ostra. Trudno olśnić nabywców czymś zupełnie nowym! Nie budzi więc zdziwienia, że firma Microsoft uczyniła „face lifting" znanemu symulatorowi walki lotniczej – „1942 THE PACIFIC AIR WAR", wydanemu przed niespełna dwoma laty. Gra ta na naszym rynku cieszyła się do niedawna sporym wzięciem. Nowy tytuł gry wzbogacił się o przymiotnik „gold". Nowy jest też nośnik zapisu gry – CD-ROM. Umożliwił on wzbogacenie gry o świetne efekty dźwiękowe, wprowadzenie mówionego w (języku angielskim) komentarza, krótkie intro (lądowanie na pokładzie lotniskowca), a nade wszystko o ogromną informacyjną „otoczkę" gry, dostępną z poziomu sali odpraw (Briefing Room). Nowy „Briefing" wymaga zainstalowania i uruchomienia tej części gry w środowisku Windows. Jest to przebogata oraz atrakcyjna graficznie i dźwiękowo encyklopedia wiedzy o amerykańsko-japońskich zmaganiach na Pacyfiku w okresie II Wojny Światowej. Możemy ■ niej dowiedzieć się wszystkiego o środkach techniki wojennej tego teatru wojny, jego głównych dowódcach i strategach, o przebiegu krwawych zmagań sprzed pół wieku. Kiedy nasycimy się już dostatecznie tą encyklopedyczną wiedzą, to opcją „play game" możemy uruchomić sam symulator, co następuje automatycznie z poziomu DOS-a. Zainstalowanie gry z CD-ROM-u nie powinno przysporzyć trudności, jednakże pod warunkiem, że dysponujemy odpowiednim sprzętem, spełniającym ściśle wymogi parametrów menu instalacyjnego. Proszę tym razem nie liczyć na to, że program „przymruży oko" na jakieś niewielkie rozbieżności sygnalizowane czerwono oznaczonymi polami. Nic z tych rzeczy! Pamiętajmy też, że zmiany konfiguracji pamięci dają ograniczone pole manewru. Grając w dotychczasową „1942 THE PACIFIC AIR WAR" mogłeś uczestniczyć w walkach powietrznych na Midway,



Wybrzeżu Koralowym, na Wyspach Salomona oraz koło wysp Santa Cruz. Mogłeś być pilotem myśliwca lub bombowca, mogłeś pełnić funkcje admirała. W CD-ROM-owej „1942 PACIFIC AIR WAR – GOLD" możesz dzięki Air War Scenario uczestniczyć ■ znacznie większej liczbie misji na Morzu Filipińskim, ■ nawet zostać zestrzelony nad Nową Gwineą. W trybie pojedynczych misji dostępnych jest tu ponad 300 nowych misji! W „1942 PAW – Gold" ujęto sześć podstawowych rodzajów misji. W zależności od samolotu, jaki wybierzesz – myśliwiec, bombowiec, bombowiec nurkujący czy samolot torpedowy – możesz brać udział ■ następujących misjach:

- Fighter – myśliwiec
- Fighter sweep – wymiatanie myśliwskie,
- CAP – bojowy patrol powietrzny,
- Bomber Escort – eskortowanie bombowców.
- Dive Bomber – bombowiec nurkujący
- Bomb Base – bombardowanie celów naziemnych,
- Bomb Ship – bombardowanie celów nawodnych.
- Torpedo Bomber – samoloty torpedowe Torpedo
- Ship – torpedowanie okrętu,
- Bomb Base – bombardowanie celów naziemnych.

Każdy rodzaj zadania zawiera wiele całkowicie różnych od siebie scenariuszy walki.

Wiadomo, jak ogromny jest wpływ warunków atmosferycznych i pory dnia na trudność wykonywanego lotu bojowego. Opcja „pogoda i czas" daje Ci możliwość zmiany rodzaju pogody oraz godzin zaplanowanych startów do wykonania konkretnego zadania. Gra „1942 PAW – Gold" daje Ci niczym nie ograniczone możliwości podejmowania decyzji w tej dziedzinie. Nieco inaczej wygląda zakres Twojej samodzielności w podejmowaniu decyzji o wyborze uzbrojenia samolotu ■ danym locie bojowym. Nie ma tu pełnej dowolności. Twój dowódca może Ci nie pozwolić zabrać bomb, jeśli Twoim zadaniem będzie rekonesans lub wymiatanie myśliwskie. Ciężar tych bomb skróciłby wydatnie czas takiego patrolu, zwrotność Twojej maszyny, jak i skuteczność Twojego działania. Bardzo bogaty i dobrze pomyślany jest panel opcji realizmu symulacji. Naszym Czytelnikom podaję przykładowo parametry tej regulacji: słońce, chwilowa utrata wzroku, umiejętności przeciwnika, kolizje w powietrzu, trafienia czy umiejętności przeciwnika. Warto podkreślić, że grę bardzo urozmaica wykorzystanie kamery zewnętrznej. To Twoje oko „w przestworzach". Opcja ta jest mało zgodna ■ rzeczywistością techniczną lat czterdziestych. Samoloty ■ tamtym okresie miały (i to nie wszystkie) wbudowane kamery filmowe, uruchamiane spustem broni pokładowej, dla udokumentowania trafień lub zestrzeleń przeciwnika. Nie były jednak wyposażone w zdalnie sterowane, latające sondy audiowizualne, co oferuje gra. Opcja ta daje wprost niezwykłe możliwości obserwowania i rejestrowania pojedynków powietrznych. Istnieją aż trzy tryby pracy tych sond. Tryb pracy „Chase" powoduje podążanie kamery za pilotowanym przez Ciebie samolotem. W trybie pracy „Free" kamera nie będzie automatycznie śledziła Twego samolotu, lecz zmieni położenie tylko wtedy, gdy jej nakażesz. Wybierając kąt ustawienia obiektywu kamery, umożliwiasz sobie obserwację okrętów, baz czy samolotów nieprzyjacielskich. Trzeci tryb pracy sondy „Tracking", umieszcza sondę w stałym punkcie, niezależnym od położenia samolotu. Będzie ona cały czas wykonywała ruchy, tak aby utrzymać obraz Twego samolotu w środku kadru jej obiektywu. Zwolennicy realiów nie będą zapewne chcieli korzystać z tych gadżetów.

„1942 PAW – GOLD" umożliwia nie tylko zmaganie się ■ sztuczną inteligencją – ■ Twoim komputerem! Udostępnia ona opcję MODEM PLAY, dzięki której możesz z jednym ze swych przyjaciół współdziałać ramię w ramię, jako z jednym ze swych skrzydłowych. Możesz również walczyć za pośrednictwem modemu przeciw swemu koledze. Inną interesującą możliwością gry jest korzystanie nie tylko z misji modemowych, ale i budowa nowych, własnych misji poprzez wykorzystanie opcji MISSION BUILDER. Należy przy tym pamiętać, że zaprojektowana przez Was misja musi mieć co najmniej dwa samoloty pilotowane przez graczy i nie więcej niż sześć samolotów razem. Zwraca uwagę bardzo staranne i bogate wyposażenie gry w dokumentację. Pudełko zawiera bowiem, poza CD-ROM-em, bogato ilustrowany i obszerny podręcznik pilota, opasły podręcznik użytkownika, dodatek do CD-ROM-owej wersji GOLD oraz dodatek techniczny w formie suplementu.

Pozostaje mi życzyć naszym kadetom i asom sztuki pilotażu liczby startów równej liczbie lądowań.

■ **RESET**

dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 95.50 ,-

wymagania:
PC 386 SX, 4 MB RAM, VGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

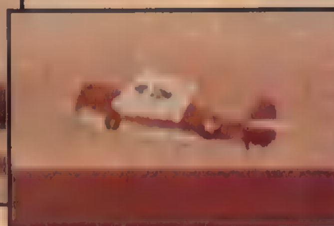
MICROPROSE '94

85% **SYMULACJA**

Za udostępnienie gry do testowania dziękujemy firmie: CD PROJEKT, tel. (0-22) 25-07-03







ULTIMA

W poprzednim numerze „GK" zamieściliśmy wywiad z samym Lordem Britishem twórcą legendarnej sagi ULTIMA. Zgodnie z obietnicą złożoną przed miesiącem przedstawiamy historię tej słynnej serii w układzie chronologicznym. Niestety ze względu na brak miejsca musieliśmy tę naszą opowieść podzielić na dwie części. Zapraszamy do fascynującego świata fantasy według Richarda Garriotta.

TRZY WIEKI CIEMNOŚCI
– starożytność niemal zapomniana

Sosaria była niegdyś zupełnie normalną krainą; spotykano w niej wprawdzie smoki, używano magii i słuchano opowieści o demonach – ale życie płynęło spokojnie pod rządami ośmiu królów, mądrze i sprawiedliwie władających ośmioma państwami kontynentu. Ale oto pewnego dnia pojawił się zły czarnoksiężnik Mondain; całe, kilkusetletnie życie strawił na studiowaniu niszczącej magii. Jego legiony potworów – o których myślano, że istnieją wyłącznie w prawie zapomnianych legendach – niszczyły i mordowały. Kiedy ucisk Mondaina i jego magiczne eksperymenty zagroziły już nawet istnieniu Sosarii, najmądrzejszy z ośmiu władców, Lord British, wezwał z innego świata bohatera – który samotnie miał przeciwstawić się złu. Przybyły, niezwykły mag-wojownik, przeszedł przez wiele niezwykłych niebezpieczeństw; zdołał odnaleźć magiczny kryształ – w którym zaklęta była dusza Mondaina – i rozbił go jednym ciosem miecza. Nieznajomy opuścił szybko Sosarię, której mieszkańcy znów mogli cieszyć się spokojem. Nie na długo.

ULTIMA I: *The First Age of Darkness*

Mondain nie działał sam. Jego współpracownica i kochanka – Minax – zdążyła poznać już wiele sekretów magii; osiągnęła zwłaszcza godną zauważenia sprawność w przywoływaniu demonów. Nikt nie był przed nimi bezpieczny, nic nie dawało schronienia. Jak można było oczekiwać, znów przybył bohater z innego świata i pokonał szatańską wiedźmę.

ULTIMA II: *The Revenge of Enchantress*

Zdawać się mogło, że zło w Sosarii zostało już pokonane całkowicie i ostatecznie. Rzeczywiście – wiele lat upłynęło, zanim obwieścił swe istnienie, budzący grozę potomek Mondaina i Minax, Exodus. Nie ma pewnych przekazów, kim – lub raczej czym – właściwie on był. Nieliczni, którzy przeżyli pobyt w jego magicznym zamku, twierdzili, że przypominał bardziej maszynę napędzaną jakąś specjalną magią; siłą przewyższał swoich strasznych rodziców. Wtedy przypomniano sobie legendy o niezwykłym bohaterze. A on i tym razem nie zawiódł. Wraz z grupą oddanych przyjaciół przebył wszystkie pułapki, magiczne bariery i straże (w tym ogromnego srebrnego węża, większego od kilku statków). Używając specjalnej sztuczki z czterema magicznymi kartami spowodował, że potwór zniszczył się sam.









TRZY WIEKI ŚWIATŁA
– okres lepiej już zbadany

ULTIMA III: *Exodus*

Kiedy ostatecznie pokonano rodzinę Mondaina i upewniono się, że nie pozostawiła ona więcej zbrodniczego pomiotu, nastał wreszcie czas wolny od niebezpieczeństw. Tymczasem mądry Lord British doszedł do wniosku, że dotychczasowy system rządów w Sosarii nie sprawdził się, wobec zagrożeń takich jak Mondain; uznał, że znacznie lepiej sprawowałby władzę jeden król – przy czym on sam, jako protektor bohatera z innego świata, a więc i pośrednio zbawca krainy, byłby najlepszym kandydatem. Pozostałych siedmiu królów nie negowało samego pomysłu, ale każdy z nich na tronie widział siebie. Zgoda była niemożliwa. Mając na względzie jedynie dobro mieszkańców Sosarii, Lord British zdecydował się na użycie bardziej bezpośrednich argumentów (a każdy z królów był magiem o dużych umiejętnościach). Niejasne zapisy z tego okresu mówią o potopie i trzęsieniach ziemi, a także o inwazji demonów; niepokoje trwały dość długo. Kiedy czas zamętu dobiegł końca, jedynym władcą był Lord British. Kraina, mniejsza i o innych kształtach, nie nazywała się już Sosarią, ale Britannią. Lord British opracował w najdrobniejszych szczegółach system filozoficzny, który miał się stać podporą jego rządów i wsparciem dla dusz poddanych, znękanych kataklizmami. Z podstawowych dla niego wartości – Męstwa, Miłości i Prawdy – wyprowadził osiem kolejnych (będących – według niego – ich kombinacjami): Sprawiedliwość, Uczciwość, Honor, Odwagę, Litość, Poświęcenie, Uduchowienie (oryg. spirituality), Pokorę. Władca wzniósł także poświęcone im specjalne kręgi – świątynie, gdzie człowiek poszukujący doskonałości mógł pogrążać się w medytacji – i dostąpić objawienia. Każdej z wartości dedykowane było także jedno z głównych miast. Autorytet monarchy mocno jednak podupadł i nie każdy był skłonny przyjąć wypracowany przez niego system etyczny. Niektórzy protestowali przeciw narzucaniu go siłą – i wybrali emigrację (chociaż oprócz Britannii nie znano innego lądu). Mimo to odpłynęli wraz z rodzinami. Aby odzyskać popularność i wiarygodność w oczach poddanych, Lord British odwołał się do pomocy bohatera z innego świata. Miał on wykonać osiem misji, osiągnąć doskonałość poprzez medytację i postępowanie według zasad – aby móc zstąpić do Otchłani (Abyss) i odnaleźć legendarny Kodeks Mądrości Ostatecznej (the Codex of Ultimate Wisdom) – na którego wyrok zdał się Lord British. Bohater wypełnił wszystkie warunki i odnalazł Kodeks. Wtedy otrzymał tytuł Avatara, wcielenia wszystkich cnót Britannii; wędrując poprzez liczne niebezpieczeństwa (musiał podróżować nawet w powietrzu, na latającej machinie) zebrał drużynę oddanych przyjaciół, z których pomocy będzie jeszcze wielokrotnie korzystał. Wyrok Kodeksu potwierdził racje władcy (podobno). Avatar powrócił do swojego świata, a w Britannii zapanował spokój i dobrobyt. Okres ten nazwano pierwszym wiekiem światła.

ULTIMA IV: *The Quest for Avatar*

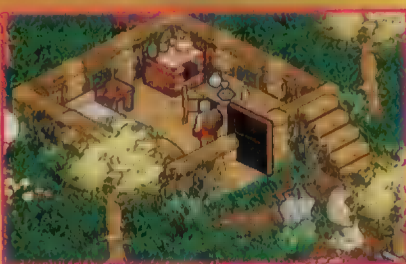
Wydobycie Kodeksu z Otchłani miało jednak również pewne negatywne konsekwencje. Drzemiące w ziemi trzy części rozbitego kryształu Mondaina zostały poruszone, a śpiące w nich złe moce przybrały postać trzech Władców Cienia (Shadowlords). Pojawiły się także trzęsienia ziemi, które otworzyły przejście z ośmiu najgłębszych jaskiń do podziemnego świata – Underworld. Lord British utworzył radę złożoną z najwybitniejszych magów i czarnoksiężników Britannii, aby zbadać następstwa otwarcia podziemi. Władcy Cienia na razie pozostawali w ukryciu. Rada postanowiła zapieczętować wszystkie osiem jaskiń, przez które wydostawały się rozmaite potwory, szerząc śmierć i zniszczenie. Ale Lord British, wiedziony ciekawością badacza, postanowił osobiście – z kilkoma towarzyszami – zejść do podziemnego świata. Rada oponowała; w końcu ustalono, że jaskinie będzie można otworzyć wykrzykując specjalne Słowa Mocy – które miały być trzymane w ścisłej tajemnicy. Każdy z magów rady znał tylko jedno. Król zszedł do lochów, obiecując wrócić wkrótce. Niedługo po jego odejściu kontynent nawiedziła seria gwałtownych trzęsień ziemi – jakich nie pamiętano od czasów Exodusa. Kraj zamarł w oczekiwaniu. Nie minęło nawet kilka dni, jak powrócił jeden z uczestników wyprawy, Blackthorn, przerażony i wciąż szukający wokół siebie demonów. Opowiadał o pogromie ekspedycji i uwięzieniu monarchy. Królestwo ogarnął zamęt i anarchia. Blackthorn szybko doszedł do siebie i ogłosił się regentem – nie napotykając sprzeciwu. Wtedy ujawnili się Władcy Cienia; skorumpowali Blackthorna i uczynili go swoim faktycznym niewolnikiem. Ów zaś nakazał oddawać sobie cześć królewską, oficjalnie mówiąc o śmierci Lorda Britisha – wątpiących czekała kara śmierci. Demony i więźniowie wznosili mu wspaniały pałac na nowej, wulkanicznej wysepce.





Uzurpator wprowadził własną interpretację zasad, które dotąd władały życiem krainy. Ich nowa wykładnia sprowadzała się do absolutnego posłuszeństwa Blackthornowi; nad realizacją czuwały straże, donosiciele, szybkie sądy – i przede wszystkim Władcy Cienia, którzy systematycznie terroryzowali ludność. Nikt natomiast nie dbał o porządek i bezpieczeństwo na drogach i w lasach (gdzie i wcześniej nie było zbyt przyjemnie), a piraci opanowali morza otaczające kontynent. Całe życie Britannii skupiło się w ośmiu miastach i kilku pomniejszych osiedlach. Tyran natychmiast zdelegalizował Wielką Radę Magów, a jej członków tropił ze szczególną zajadłością. Dawna drużyna Avatara zawiązała konspirację; jedyną ich szansą było sprowadzenie bohatera. Udało im się nakłonić do współpracy królewskiego mincerza i z jego pomocą wykonać magiczny amulet, który umożliwił Avatarowi powrót do Britannii. Przybycie zostało natychmiast zauważone, a on i jego towarzysze stali się najbardziej poszukiwanymi przestępcami w kraju (gdyż większość ludzi uległa terrorowi, niestety). Nawet sam Avatar nie był w stanie stawić czoła Władcom Cienia w otwartej walce, tak niszczącą dysponowali oni siłą. Bohater zdołał odkryć wszystkie Słowa Mocy – odnajdując członków Rady w najbardziej nieprawdopodobnych miejscach. Zebrał trzy atrybuty







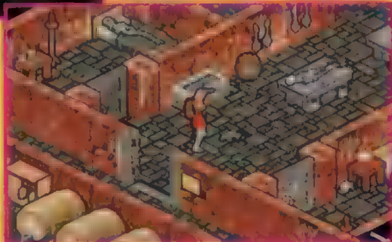


CZĘŚĆ 1

SAGA







królewskiej władzy – berło (kradnąc z siedziby demonów), koronę (zabierając ze specjalnej kryjówki na dachu zamku uzurpatora) i amulet (z najgłębszego miejsca w Underworld). Odkrył również, że trzej Władcy Cienia stanowią wcielenie przeciwieństw trzech podstawowych zasad – są Panami Tchórzostwa, Nienawiści i Fałszu. Odnalazł wszystkie części kryształu Mondaina, źródła władzy Władców Cienia – i zniszczył je, wykonując specjalny rytuał w sanktuariach Męstwa, Miłości i Prawdy, uwalniając królestwo od znienawidzonych Władców Cienia. Avatar odnalazł również w pracowni Lorda Britisha jedyny przedmiot, który mógł go wydobyć z więzienia w podziemnym świecie – specjalną kryształową kulę, umożliwiającą otwieranie bram teleportacyjnych (Orb of the Moons). Wreszcie dotarł do władcy, używając po drodze magicznych właściwości berła, amuletu i korony. Lord British nie ukarał Blackthorna śmiercią; zesłał go w miejsce, które zesłał los władający Orb of the Moons.

ULTIMA V:
The Warriors of Destiny

Pod mądrymi rządami Lorda Britisha cała Britannia żyła szczęśliwie w drugim wieku światła. Minęło dwieście lat – i Avatar zaczął stawać się powoli legendą, chociaż żyli wciąż jego dawni przyjaciele. Underworld zawalił się; ten kataklizm sprowadził na Britannię następne śmiertelne zagrożenie. Pojawiły się gargoyles. Te inteligentne, skrzydlate potwory często mylone były wcześniej z demonami; stworzyły swoją cywilizację i wspaniałe miasta w podziemnym świecie. Trzęsienia ziemi zmuszały je wyjścia na powierzchnię. Na domiar złego wśród nich niezmiernie popularne było pewne proroctwo: mówiło o trzech przyjściach demonicznego wojownika, który wraz z kompanią przyjaciół-diabłów zniszczyć miał całą rasę gargoyles – za pierwszym razem wykradając ich najcenniejszy skarb, Kodeks Ostatecznej Mądrości, za drugim niszcząc miasta, za trzecim – sprowadzając ostateczną zagładę. Jedynym ratunkiem było poświęcenie demona na specjalnym ołtarzu. Kapłan miał go przebić rytualnym sztyletem. Dokładnie nie wiadomo, w jaki sposób Avatar przybył wtedy do Britannii, podejrzewano pułapkę. W niewyjaśniony dotąd sposób wszedł w posiadanie drugiej Orb of the Moons (pierwsza była najcenniejszym skarbem Lorda Britisha). Nieszczęśliwym zbiegiem okoliczności trafił na już przygotowany w mieście gargoyles rytuał i tylko szybka interwencja przyjaciół uratowała bohatera od niechybnej śmierci. Avatar postanowił zakończyć wojnę pomiędzy poddanymi króla Britannii a gargoyles. Z pomocą grupy dawnych przyjaciół i małej gargoyle Beh Lem, zbudował magiczne urządzenie, które pozwoliło odczytać wyrok Kodeksu Ostatecznej Mądrości, wykradzionego wcześniej ze świątyni na wulkanicznej wyspie i wysłać go do Przestrzeni (Void), gdzie przebywał zanim gargoyles umieściły go w Otchłani. Bohater i tym razem odniósł sukces, pojednał walczące strony i uratował pokój w Britannii. Gargoyles, które zostały pozbawione swoich siedzib przez zniszczenie podziemnego świata, osiedliły się na powierzchni i oczekiwano, że będą żyć z ludźmi w zgodzie i pełnej harmonii.

HISTORIA NAJNOWSZA

ULTIMA VI:
The False Prophet

Przez blisko dwieście lat Avatar nie pojawił się znów w Britannii. Opowiadają wprawdzie, że w czasie krótkiej wizyty zszedł do podziemnej kolonii założonej przez, znanego ze swoich nieodpowiedzialnych pomysłów, Sir Cabirusa, gdzie pokonał złego czarnoksiężnika Tyballa planującego podbić cały kontynent z pomocą władcy demonów – Slasher of Veils. Jeden z namiestników Lorda Britisha, Baron Almric, twierdził nawet, że Avatar uratował wówczas także jego córkę, w której ciele Tyball zamierzał umieścić potwora. Te wszystkie przekazy nie są jednak pewne.

ULTIMA UNDERWORLD I:
The Stygian Abyss

Pewne jest natomiast, iż bohater przybył do Britannii prawie dwieście lat po zawarciu pokoju z gargoyles. Pomiędzy ludźmi i przybyszami narastała już od dawna niechęć – obawiano się konfliktu. Wtedy też usłyszano po raz pierwszy głos Strażnika (the Guardian). Przemówił on do człowieka imieniem Batlin, polecając mu założenie sekty – Bractwa (the Fellowship), mającej przygotować Britannię do poddania się władzy Strażnika. Strażnik stanowił niebezpieczeństwo, z jakim nigdy wcześniej nie musiał mierzyć się Avatar. Zniszczył wcześniej już wiele światów, wiele innych podbił. Dysponował nieprzeliczonymi armiami fanatycznych wyznawców, wielbiących go jak boga – którym mimo wszystko nie był. Jego moc pozwalała na kontaktowanie się z różnymi światami, rzadko jednak na bezpośrednią interwencję. Aby mógł działać w danym świecie, musiano go najpierw tam sprowadzić – poprzez Czarną Bramę (Black Gate). Zbudowanie jej było głównym zadaniem Bractwa, które aby zdobyć środki na swoją działalność, prowadziło wiele różnych interesów – zwykle niezgodnych z charakterem stowarzyszenia dobroczynnego, sformowanego w oparciu o pewną jednolitą filozofię. Bractwo zdominowało życie w Britannii, działając bezkarnie – otoczone nawet opieką Lorda Britisha, przekonanego o dobrych intencjach Batlina. W każdym większym mieście znajdowały się domy zebrań organizacji, a całe królestwo oplotła sieć nieformalnych powiązań, tajnych i jawnych agentów. Coraz częściej zdarzały się rytualne morderstwa, dokonywane przez wewnętrzny krąg Bractwa. Wreszcie przygotowano wszystko na przybycie Strażnika. Czarna Brama była w swojej konstrukcji podobna do bram księżycowych, przez które Avatar przybywał do Britannii i które służyły mu w jego wędrówkach po kontynencie. Zbudowano ją jednak z blackrock, specjalnego, bardzo rzadkiego kamienia, o niezwykłych magicznych właściwościach. Tak duża koncentracja tej substancji spowodowała zakłócenia w pracy magii; wszyscy żyjący w Britannii magowie popadli w obłęd. Avatar rozszyfrował plany Bractwa. Działając z pomocą znajomego z czasów Exodusa – Władcy Czasu (Time Lord) rozwiązał zagadkę jednego z rytualnych mordów, zniszczył trzy ukryte generatory mocy – dające siłę i wiarę zwolennikom Strażnika, wreszcie dotarł do Bramy tuż przed nadejściem Nieprzyjaciela.

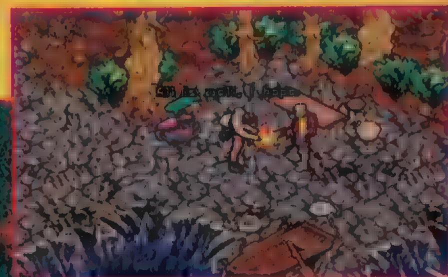
ULTIMA VII: *The Black Gate*
(upgrade: The Forge of Virtue)

Britannia blisko rok świętowała. Zwycięstwo Avatara było jednak połowiczne – uniemożliwił Strażnikowi tylko osobistego dokonania podboju. Czarna Brama czerpała swoją moc z sieci bram księżycowych; kiedy została rozbita, one zniknęły także. Avatar nie mógł powrócić do swojego świata. Ale lud cieszył się i z tego, wierząc, że bohater będzie od tej chwili ratował ich łatwiej i szybciej z różnych opresji, a nie przybywał w ostatnim momencie. Rocznicę zwycięstwa zaplanowano uczcić wielkim festynem w zamku Lorda Britisha. Wtedy Strażnik zaatakował po raz drugi. Otoczył zamek gigantyczną kopułą z blackrock, uniemożliwiając uwięzionym nawiązanie jakiegokolwiek kontaktu ze światem zewnętrznym. Równocześnie rozpoczął przerzucanie swoich armii do Britannii, sądząc, że bez władcy i Avatara jej mieszkańcy nie zdołają się obronić. Perfidny plan oczywiście nie powiódł się. Avatar przeszukał podziemia pod zamkiem i znalazł miejsce, w którym zbiegały się linie mocy Strażnika – aby wznieść kopułę z blackrock, potrzebował on wykorzystać całą energię ośmiu podbitych wcześniej światów. Korzystając ze zbudowanych przez Wroga połączeń, bohater mógł się do nich przenieść; przechodząc – jak zwykle – wiele niebezpieczeństw uratował wszystkie przed Strażnikiem, odcinając go od źródeł jego siły. Bohater rozwiązał także zagadkę morderstw w zamku – gdzie działał agent Nieprzyjaciela – i pokonał naczelnego wodza armii inwazyjnej, wojowniczkę Mors Gotha. Wreszcie zburzył mury więzienia – dmąc w róg Praecor Lotha, starożytnego króla, którego grób odkrył podczas jednej ze swoich podróży.

cdn

Adam Leszczyński







OGŁOSZENIA REDAKCYJNE

PRENUMERATA ZA DARMO!

Dynamiczna firma PROABIT z Raszyna, która już niejednokrotnie była sponsorem licznych konkursów w naszym piśmie, przygotowała dla swoich klientów nową niespodziankę. Otóż każdy kto dokona zakupu w firmie jednej z kart dźwiękowych: SOUND VISION 16 VDSP, SOUND VISION 16 GOLD lub napędu CD-ROM, otrzyma na cały rok darmową prenumeratę miesięcznika „Gry Komputerowe". Wszelkie pytania i zamówienia należy kierować:

PROABIT
05-090 RASZYN
ul. MICKIEWICZA 14
tel. (0 2) 720 20 32, 720 37 00
fax. (0 2) 756 08 91

WSPÓŁPRACOWNICY MILE WIDZIANI

W dalszym ciągu czekamy na zgłoszenia od zapalonych graczy wszelkiej maści, którzy mają ochotę swoimi tekstami zasilić reorganizowane „Computer Studio". Najchętniej widziani są mieszkańcy Warszawy i okolic. Poszukujemy też miłych osób do poprowadzenia sekretariatu i do działu reklamy. Jeśli natomiast ktoś został przez naturę obdarzony zmysłem estetycznym i uzdolnieniami plastycznymi może spróbować swoich sił jako operator DTP – jest możliwość przyuczenia.

Wszelkich informacji udzielamy pod numerem telefonu 15-42-20 codziennie, z wyjątkiem sobót i niedziel, w godz. 15-18.

DARMOWE KRĄŻKI CD

A nam wciąż za mało. Hej ludzie, ludzie, czyśta wszystkie poszaleli. Listonosz już się na nas prawie obraził, tyle tego musi nosić! Gorąco przepraszamy, że mimo obietnic, że zakończyliśmy wysyłkę zaległych krążków, jeszcze dla kilku osób zabrakło. Doślemy je w najbliższym czasie. Przepraszamy. Wysyłkę drugiego darmowego krążka rozpoczynamy od numeru styczniowego GK, ale już dziś wiemy, że ze względu na olbrzymią ilość zgłoszeń nie wszyscy otrzymają go wraz z tym numerem. Prosimy zatem nie dzwonić, a czekać cierpliwie na swoją kolejkę.

Będzie to płytka zawierająca w większości dema najnowszych gier, które trafiły lub niebawem trafią do sprzedaży w naszym kraju. Możliwe to było dzięki przychylności największych polskich dystrybutorów gier, firmom:

IPS COMPUTER GROUP – która udostępniła m.in.: NEED FOR THE SPEED, FADE TO BLACK, CYBERMAGE, DEADALUS ENCOUNTER.

MIRAGE SOFTWARE – która udostępniła m.in.: WORMS, SHELL SHOCK, PRISONER OF ICE, CHAOS CONTROL

DIGITAL MULTIMEDIA GROUP – która udostępniła m.in.: SU-27 FLANKER, RAVEN, SILENT HUNTER, ENTOMORPH

MARKSOFT – która udostępniła m.in.: ULTIMATE BODY BLOWS, CAMPAIGN II, DAWN PATROL, RALLY CHAMPIONSHIPS, SOCCER SUPERSTARS, WHIZZ, MORPH, SUPERFROG

GIEŁDA

NAJSZYBCIEJ ★ NAJTANIEJ NAJSKUTECZNIEJ

Zgodnie [illegible] obietnicą złożoną w poprzednim numerze „GK" inaugurujemy dziś nową rubrykę „KUPIĘ/SPRZEDAM/WYMIENIĘ..."

Wszystkie ogłoszenia zamieszczamy bezpłatnie, ale pod warunkiem, że nie służą one celom zarobkowym i w jawny sposób nie pozostają w konflikcie z aktualnie obowiązującymi przepisami prawnymi. W związku z tym prosimy nie przesyłać nam ogłoszeń treści: „1500 programów na PC – wymienię lub sprzedam". Zgłoszenia o podobnej treści od [illegible] trafiają do kosza.

Uwaga! wszystkie ogłoszenia zamieszczamy na bieżąco do aktualnie przygotowywanych numerów „GK". W związku [illegible] tym Wasze ogłoszenia będą ukazywały się błyskawicznie, gdyż nasz cykl wydawniczy jest chyba najszybszy [illegible] wszystkich magazynów komputerowych. Ponadto od następnego numeru nasza rubryka znacznie się rozrośnie, ponieważ ilość ogłoszeń, które do [illegible] trafiają wzrasta w tempie lawinowym.

SPRZEDAM

▪ Oryginalne gry na PC sprzedam albo zamienię - „Kosmos" 29.90 zł, „Sołtys", 23.00 zł.
Jarosław Bosiwka
ul. Białostoczki 22/39
Białystok 15-869
tel. 521-675 (dzwonić 17-20)

▪ Okazyjnie sprzedam gry na PC CD – „Megarace", „King Quest 5", „Reunion", „The Journament Project". Cena - 70 zł za komplet.
Sałata Artur
ul. Budryka 1/41
40-749 Katowice

▪ Amiga 500 1 MB pmięci + nowa mysz, mousepad, monitor kolorowy (Philips Cm 8833 2 + filtr), 110 dyskietek + pudełko, joystick, literatura, cena 800 zł
Tomasz Nisztyk
ul. Jęczmienna 5
65-370 Zielona Góra
tel. 27-20-65

Okazja! sprzedam używane dyskietki w cenie 11000 szt, a przy zakupie powyżej 10 sztuk, jedna tylko po 10000 szt.
Michał Beduarek
Sobieskiego 7/3
62-200 Gniezno

▪ Oferta sprzedaży (lub wymiana)
- A600 2 MB Ram, 30 MB HD (Western Digital) SCSI
- mysz + podkładka
- pokrywa
- joystick
- kolumny głośnikowe 2x25 W (regulacja bass, sopran)
- dyskietki - m.in. „Cytadela", „Settlers" itp.
- programy użytkowe - cena 950 zł lub wymiana na CD 32 + 300 zł
Dreszer Bogdan
Siemianowie Śl. 41-100
ul. Jagiellońska 5/3
tel. 128-05-34

▪ C64, Sampler, Covox, pióro świetlne, kartę na 3 cartridge oraz programy i literaturę do C64. Cena do uzgodnienia.
Adam Nowak
ul. B. Malinowskiego 6/8
87-115 Toruń 16
tel. (0-56) 48-27-90

▪ Commodore 64 cartridge X, joystick Quick Shot, ok. 25 kaset z grami. Cena 900 tys.
Artur Juczewski
05-816 Michałowice k. Warszawy
ul. Pruszkowska 32
tel. 753-70-51

▪ Drukarkę Star LC 20 - 400 zł (4.000.000).
Michał Cieszko
os. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (0-61) 760-482

▪ CD-ROM Double speed Dolphin - 800xl-DE, gwarancja, cena 200 zł. Amigę 500 1 MB, oprzyrządowanie, cena 520 zł.
Cichy Przemysław
ul. Cicha 2
28-400 Pinczów
tel. 7-22-74

▪ Dowolny numer następujących czasopism: Secret Service, Gambler, Gry Komputerowe, Computer Studio, Świat Gier Komputerowych, CD-Rom Magazyn, WS Computer Studio cena 1,5 zł (15 tys. starych zł) oraz orginalne programy: Theme Park CD (50 zł) i i Super Memo 7.4 CD (90 zł). Oba na PC-CD Rom.
Paweł Rogowicz
ul. Tetmajera 14/9
64-920 Piła
tel. 13-34-67

Sprzedam razem lub osobno: Amiga CDTV + 3 MB RAM + Eidoxjoy + 4 CD cena 650 zł (do uzgodnienia).
Graf Bartłomiej
ul. Piastów 10/106
Katowice 40-868
tel. (03) 1541-313 prosić Bartka

Sprzedam grę „Phobos" w cenie 6 zł.
Cimała Marcin
43-445 Dzięgielów 178
tel. 529-727

Sprzedam Sega Mega Drive, 2 joypady + cartridge z grą Sonic, cena 2.2 mln.
Artur Juczewski
05-816 Michałowice/ k. Warszawy
ul. Pruszkowska 32
tel. 753-70-51

Kilkadziesiąt pism komputerowych (nie tylko o grach), po 2 zł (razem z kosztami przesyłki - 80 gr znaczek). Oryginalną grę „Franko" – 16 zł (przesyłka wliczona).
Adam Filipowicz
ul. Kacza 24
30-735 Kraków

PC AT (16 MHz, 1 MB RAM, 1xFDD 1.2 MB, HDD 40 MB, Multi I/O, Hercules, monitor) - 550 zł.
Michał Cieszko
os. Tysiąclecia 64/6
61-255 Poznań
tel. (0-61) 760-482

Sprzedam komputer Apple Macintosh zaopatrzony w: monitor, stacja dysków (podwójna), klawiatura + dodatkowa klawiatura, myszka + pdkładka, drukarka, książka obsługi, system antywirusowy i dos. Cena 3.600.000 (360zł) lub zamienię na Amigę 500, 600, 1200, CDTV, PC 486, PC 386, Jaguar, Sega z grami, Snes, IBM Pentium (oczywiście dopłacę).
Łukasz Binkowski
64-200 Wolsztyn (koło Zielonej Góry)
woj. Zielonogórskie
ul. Roberta Kocha 51/3
Osoby z dalszych miast proszę o korespondencję listowną.

Potrzebujesz opisu. Napisz lub zadzwoń. Cena za dwie strony 100 groszy. Oferta aktualna zawsze, będzie wzrastać razem [illegible] cenami usługowymi Poczty Polskiej.
Michał Szczurek
ul. Świt 14
33-300 Nowy Sącz
(0-18) 411-511 od 15 do 20.30

KUPIĘ

Pilnie kupię numer 2/94 Gamblera.
Cimała Marcin
43-445 Dzięgielów 178
tel. 529-727

Poszukuję gier na PC: Birds of Prey, Falcon 3.0, F/A-18 Hornet, F-14 FD, US Navy Fighter, Combat Air Patrol, Descent, Dungeon Master 2, Dawn Patrol, Team Yanke oraz 4 Simm-ów x 1 MB 30 pinowych, 70 ns, 9 bitowych.
Janusz Przybyłowicz
ul. Wolności 17/4
22-100 Chełm
tel. (0-82) 636-718

RÓŻNE

Miłośnik strategii nawiąże kontakt z dobrymi zawodnikami w celu wspólnej zabawy „Steel Empire" - recomended. Kontakt listowny.
S. Chojnowski
UPT Gdańsk 18
ul. Kartuska 96
„Poste Restante"



Firma NEW WORLD COMPUTING (znana przede wszystkim z serii RPG „MIGHT & MAGIC") zaprezentowała w tym roku, na targach ELECTRONIC ENTERTAINMENT EXPO w Los Angeles, jeden ze swoich nowych produktów pt. „HEROES OF MIGHT & MAGIC". Myślę że warto poświęcić nawet więcej niż kilka słów, temu naprawdę dopracowanemu pod każdym względem programowi – tym bardziej, że dzięki staraniom naszej rodzimej firmy MIRAGE, gra ta ma szansę pojawić się legalnie na polskim rynku. „Heroes of Might & Magic" jest strategią z elementami zręcznościowymi. Pod względem graficznym i fabularnym, gra jest zbliżona do „Master of Magic" – podobnie, jak tam – gracz wciela się w jednego z bohaterów fantastycznej, magicznej krainy, a jego głównym celem jest wyeliminowanie przeciwników. Początkowo bohater ma do dyspozycji tylko jeden zamek-miasto, w obrębie, którego może stawiać nowe budynki i produkować oraz szkolić jednostki bojowe. Jednak w miarę odkrywania obszaru mapy, zdobywa coraz większe doświadczenie i możliwości rozwoju. Na swej drodze może się natknąć np. na potwory – które należy zwalczać, różnego rodzaju budowle – które można zajmować, a także skarby, z którymi każdy wie co trzeba zrobić. W grze ważna jest nie tylko penetracja nowych terenów – trzeba także

HEROES OF MIGHT & MAGIC



pamiętać o rozwoju gospodarczym włości należących do naszego bohatera. Jeżeli będzie mu się dobrze wiodło, z czasem będzie mógł pobudować nowe zamki, zrekrutować skuteczniejsze potwory i bohaterów, a w końcu rozprawić się ze swoimi przeciwnikami.

Gra zachwyca dbałością wykonania każdego szczegółu. Tutaj każdy obiekt na mapie jest animowany – potwory poruszają się, skarby błyszczą, a w młynie wre praca. Nawet na pobliskiej morskiej skale trzepoce się stadko mew, a tuż obok w wodzie widzimy kołyszącą się boję sygnalizacyjną – i to wszystko w SVGA!!! Sposób poruszania, wydawania poleceń, jest właściwie taki sam, jak w „Master of Magic"; także sekwencje walki – podobnie, jak w tamtym programie – odbywają się na osobnym ekranie – jednak sama walka jest o wiele bardziej realistyczna. W „Heroes of Might & Magic" gracz może wybrać dowolną pojedynczą misję (jest ich 18) lub kampanię. W skład kampanii wchodzi osiem podmisji-zadań, których pomyślne wykonanie prowadzi do zwycięstwa. Na przykład, oprócz pokonania przeciwników, gracz będzie musiał odnaleźć magiczny artefakt, albo zająć ważny strategicznie obiekt itp. Podsumowując: autorzy stworzyli grę łączącą w sobie najlepsze elementy z tak znanych programów, jak „Warlords", „Master of Magic" czy „Hammer Of The Gods", jednocześnie w pełni zachowali indywidualność swojego produktu. Chociaż nie należę do zagorzałych wielbicieli strategii, to muszę przyznać, że na długo zafascynował mnie bajeczny świat „Heroes of Might & Magic" i mam nadzieję, że nie będę jedyną taką osobą.

■ **Agnieszka Prokopiuk**

★ PC386DX, 8MB RAM, SVGA, SB/GUS
dystrybucja: MIRAGE, (0-22) 671 77 77

MARCO POLO



Opuszczaliśmy miasto. Tak, kupcy w Baudac płacą dobrze, [redacted] byłem zmęczony niekończącymi się targami. Nie było czasu na odpoczynek. Mieliśmy pożywienia na pięćdziesiąt dni, sakwa już nieźle wypełniona. Piasek pustyni sypnął po oczach. Przed nami morze piasku, bezkres..., [redacted] wiedziałem jak poprowadzić moją karawanę do Mossul. Może tak zapuścić się dalej? Zawsze ciekawiły mnie wschodnie krainy. Jakież mogą się tam kryć bogactwa? Jacy ludzie tam żyją? Przed oczami już miałem, [redacted] [redacted] opowieści napotkanych obdartych podróżników, miasta. Na myśl o niebezpieczeństwie ścierpła mi skóra, jednak ciekawość była [redacted] wiele silniej[redacted]. Jeśli chcesz wcielić się [redacted] słynnego weneckiego kupca, podróżnika, odkrywcę, [redacted] proponuję Ci nową grę, pochodzącą ze stajni INFOGAMES, „MARCO POLO". Jeszcze przed Bożym Narodzeniem [redacted] tę, wraz z polską instrukcją, wprowadzi do sprzedaży warszawska firma MIRAGE. Jest to gra nietypowa, o wątkach handlowych, ale w której [redacted] nie pieniądz jest najważniejszy. Stajesz się pionierem Azji, a przed Tobą wiele misji, które rozsławią Twoje imię po wszystkie czasy, możesz nawet zostać białym bohaterem Wschodu. Tak, tak, jesteś przecież Wenecjaninem.

Poznasz reguły handlu w Azji, gdzie cenę można stargować nawet do jednej trzeciej. Zawsze musisz się targować. Inaczej nic nie zarobisz, [redacted] Twoja przygoda szybko się skończy, bo właśnie od handlu [redacted] rozpocząć wojaże. Pamiętaj, Wschód [redacted] strony niebezpieczne, w których nie brakuje rozbójników i bandytów, dlatego warto mieć przy sobie wynajętych żołnierzy. Masz do wyboru uzbrojonych [redacted] lance, łuki, [redacted] nawet konnych rycerzy. Przez cały czas towarzyszyć Ci będzie orientalna muzyka [redacted] regionu, w jaki akurat rzuci Cię przygoda, [redacted] podczas podróży czy ataku, krótkie, ale bardzo ładne filmiki. Dźwięk jest naprawdę oryginalny, czasem nawet denerwujący, chociaż można się do niego przyzwyczaić, [redacted] może nawet polubić.

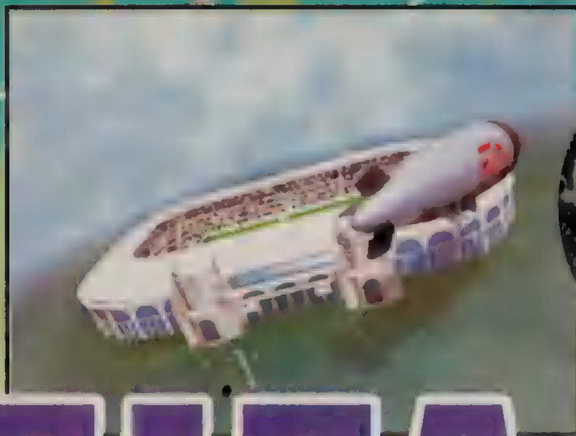


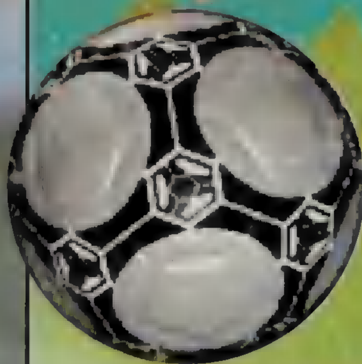
Misje dzięki którym możesz rozsławić swoje imię, dostaniesz w dużych miastach. W tym miejscu będziesz oglądał ciekawe filmy, podczas których po[redacted] cel misji. Niestety nie udało mi się znaleźć trybu, w którym byłby on podany tekstowo. Dlatego raczej przydałaby się dobra znajomość angielskiego.

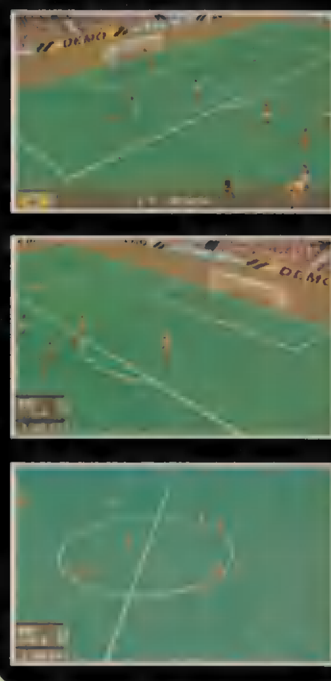
[redacted] [redacted] zbyt wiele czasu? Więc lepiej nie siadaj do „MP", później trudno się od niego oderwać. Jeśli jednak nigdzie się [redacted] spieszysz, [redacted] gorąco tę grę polecam.

■ **PABLO**

■ PC386, 2 MB RAM, VGA, [redacted], CD-ROM x2
dystrybucja: MIRAGE, (0-22) 671 77 77







FIFA 96

Coraz częściej słyszymy o pojawianiu się gier nowej generacji. Nazwą tą określamy zwykle gry, wykonane nie tylko przy zastosowaniu najnowocześniejszych metod programistycznych. W większości wypadków, są to gry kreujące własne światy wirtualne. Oznacza to, że światy te rządzą się własnymi prawami. Wydarzenia w tych światach są generowane losowo, a jedno wydarzenie wpływa na przebieg lub powstanie drugiego. Przebieg tych wydarzeń nie ma charakteru liniowego. W pewnym uproszczeniu polega to na tym, że akcja gry za każdym razem toczyć będzie się inaczej. Do tak funkcjonującego świata gracz wprowadza własne działania. Jeśli są one wystarczająco ważne, to zmieniają one jeszcze bardziej akcję gry. Jeśli słyszeliście na przykład o grach typu filmu interaktywnego, to właśnie jest to! Kiedy brałem do ręki najnowszą grę – symulator piłki nożnej – o tytule „FIFA 96 – SOCCER", popatrzyłem bez przekonania na polski podtytuł: Piłka nożna nowej generacji. Z uśmiechem powątpiewania obejrzałem na opakowaniu gry złotą plakietkę o napisie: VS – Virtual Stadium. W duchu pomyślałem – ...jeszcze jeden slogan reklamowy...! Kiedy jednak uruchomiłem grę, przekonałem się natychmiast, że moje przypuszczenia były błędne!

„FIFA 96 SOCCER" TO RZECZYWIŚCIE WIRTUALNA PIŁKA NOŻNA!

To rzeczywiście gra nowej generacji, wykonana przy użyciu metod programistycznych progu 21 wieku. Grę opracowała w bieżącym roku firma EM SPORTS. Jest to wyspecjalizowana agenda znanej ELECTRONIC ARTS CANADA. Dystrybutorem w Polsce jest firma IPS, która w chwili, gdy piszę te słowa, rozpoczyna premierową sprzedaż gry na naszym rynku. Gra jest wydana na dwóch krążkach CD-ROM i wymaga napędu o podwójnej szybkości (MPC-2). Minimalna konfiguracja sprzętowa, to procesor 486DX2/66 MHz i 8 MB RAM. Ten wymóg proszę traktować bardzo dosłownie. Mniejsza pamięć RAM powoduje niemożność instalacji gry. Słabszy procesor powoduje skokową animację, równie męczącą oczy, co uniemożliwiającą rozgrywkę. Wymagana jest karta graficzna SVGA 512 kB (640x480) VBL lub PCI ■ sterownikiem kompatybilnym z VESA. Naprawdę pięknie gra chodzi na Pentium 16 MB RAM. Karta muzyczna 16-bitowy Sound Blaster. DOS v.5.0 jako minimum. Grafika i animacja w „FIFA 96 SOCCER" są wręcz znakomite! Zastosowanie technologii Motion Design oraz wyrenderowanie postaci graczy na maszynach Silicon Graphics sprawia, że zawodnicy poruszają się w sposób naturalny, jak na filmach ■ relacji sportowych. Dzięki nowej technologii Virtual Stadium można ustawić kamerę śledzącą akcję na boisku pod dowolnym kątem. Osiągnięciem samym w sobie jest udźwiękowienie gry. Nie chodzi tu tyle o sposób reagowania stadionu, który nie ma nic wspólnego z tak zwaną „zamkniętą pętlą dźwiękową". Nie są to również wyłącznie typowe sekwencje w rodzaju „jęk zawodu" czy też typowy „okrzyk radości". Stadion reaguje w sposób bardzo zróżnicowany, w zależności od wydarzeń na boisku. Zupełnie niesamowita jest relacja sprawozdawcy sportowego. Jest ona oczywiście w języku angielskim, a głosu do niej użyczył znany w USA i w Kanadzie sprawozdawca sportowy, John Motson. Ale ten sprawozdawca korzysta z 15 000 zaprogramowanych słów, które w milisekundach układają się w sekwencje zdań oddających to, co właśnie dzieje się na boisku. Oczywiście są również sekwencje zdań przygotowanych na okoliczność, gdy na boisku niewiele ciekawego się dzieje. Spróbujcie jednak tylko doprowadzić do podbramkowej sytuacji, a usłyszycie, co się będzie działo z relacją sprawozdawcy! Kilka zdań o sposobie sterowania grą. Podstawowe menu umieszczono na ekranie Game Select. Typowe opcje load game, options (dźwięk, muzyka, rodzaj manipulatora), modem setup czy exit do DOS oczywiście nie wymagają komentarza. Są jednak opcje modelujące skład drużyn czy sposób rozgrywki. Tak więc:

- Practice: opcja umożliwiająca spokojne przećwiczenie wszystkich ruchów i kombinacji (np. obrona lub strzelanie rzutów karnych, wybijanie rzutów rożnych, egzekwowanie rzutów wolnych itd.).
- Friendly: to opcja jednorazowego meczu towarzyskiego wybranych drużyn.
- Leagues: można tu wybrać drużyny, które będą grały systemem każdy ■ każdym o tytuł mistrza Ligi.
- Tournaments: wybór drużyn do turnieju.
- Playoffs: wybieranie drużyn do rozgrywek w systemie pucharowym.

Opisy i komunikaty w grze można wyświetlać w językach: angielskim, szwedzkim, hiszpańskim, francuskim, włoskim i niemieckim. Można również, opcją Instant replay, wyświetlać ■ magnetowidu powtórki akcji w sposób płynny, zwolniony bądź poklatkowo. Dla posiadaczy modemów przewidziano opcję gry od dwóch do czterech osób jednocześnie. Dla początkujących kibiców podano w instrukcji zwięzły opis podstawowych reguł gry w piłkę nożną. To wszystko co dotychczas opisałem, podobało mi się w grze i sądzę, że znajdzie uznanie u naszych Czytelników. Jest jednak jedna rzecz w „FIFA 96 SOCCER", którą uznaję za dość trudną. Trzeba opanować kilkadziesiąt sposobów sterowania graczami lub grą, za pomocą klawiatury, myszy lub joysticka. Nie jest to łatwe, choć doprawdy nie wiem, jak można byłoby to w łatwiejszy sposób rozwiązać! Bo przecież są w piłce nożnej podania zwykłe, loby wysokie i niskie, strzały proste, szczupakiem czy z półobrotu, główki, wślizgi, strzały do tyłu i tyle, tyle innych. A przecież nie można co chwila zatrzymywać gry i wertować kartki instrukcji w poszukiwaniu odpowiedniego klawisza. Trochę się w tym początkowo gubiłem, ale potem szło to coraz lepiej. Wierzę, że Wy to opanujecie dużo prędzej i życzę dobrej zabawy.

■ Reset









dystrybucja: IPS
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: 134.20 ,-

wymagania:
PC 486 DX2, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ELECTRONIC ARTS '95

SYMULATOR

90%

DIG



Historia programu jest niezwykle ciekawa. Pomysł fabuły narodził się w wyobraźni Stevena Spielberga, który początkowo planował na tej podstawie zrealizować pełnometrażowy film kinowy, szybko jednak doszedł do wniosku, że koszt jego realizacji musiałby być monstrualnie wysoki. W drugim podejściu Spielberg próbował więc wykorzystać ten pomysł w jednym z odcinków telewizyjnego serialu „Amazing Stories", ale do tych celów wątek okazał się zbyt rozbudowany. Spielbergowi nie pozostało więc nic innego, jak zgłosić się do wytwórni LucasArts, która podjęła wyzwanie i przystąpiła do realizacji gry opartej na pomyśle fabularnym Spielberga. A jaka jest sama fabuła gry? Akcja toczy się ■ niezbyt odległej przyszłości. Zabłąkany asteroid znajduje się na kursie kolizyjnym ■ Ziemią. Czym może grozić takie zderzenie, nie trzeba chyba specjalnie tłumaczyć – byłby to praktycznie Koniec Świata. Nic więc dziwnego, że Ziemianie postanawiają ratować swą planetę. Wysyłają na asteroid prom kosmiczny ■ trzyosobową załogą, która ma na tym odłamku skalnym zainstalować zestaw silnych ładunków nuklearnych. Ich odpalenie spowoduje zmianę trajektorii asteroida i uratuje Ziemię. Załoga bez trudności wykonuje ■ zadanie, ale gdy ładunki zostają zdetonowane, wówczas na powierzchni asteroida pojawiają się pęknięcia, które odsłaniają jakieś pomieszczenia będące wytworem obcej cywilizacji. Ludzie oczywiście nie mogą oprzeć się ciekawości, zaczynają penetrację pomieszczeń, rozwiązują jakąś starożytną łamigłówkę, a wtedy asteroid przemienia się w ...statek kosmiczny! Silniki statku uruchamiają się automatycznie i trójka bohaterów zostaje porwana w otchłań kosmosu, aby wylądować na powierzchni jałowej, pustynnej planety. I w tym momencie gracz włącza się do akcji, badając wraz z bohaterami tajemniczą planetę i szukając sposobu powrotu na Ziemię. Sama fabuła jest wielce interesująca, ale nawet najlepsza fabuła wymaga odpowiedniej oprawy. Toteż fachowcy z LucasArts włożyli wiele wysiłku, aby strona graficzna była również najwyższej klasy. Gra wykorzystuje chyba wszystkie znane techniki graficzne – nie brak tu grafiki trójwymiarowej, ale wiele jest również tradycyjnych animacji dwuwymiarowych. Wykorzystano również techniki morfingu oraz efekty specjalne zaprojektowane przez specjalistów z Industrial Light ■ Magic.







Do animacji, a właściwie filmowych sekwencji animowanych, zastosowano tę samą technikę Insane (Interactive Streaming and Animation Engine), co w „Rebel Assault II". Prawdę powiedziawszy jest to jednak algorytm nieco ulepszony, pozwalający korzystać ■ 256 kolorów i mniejszych bloków ekranowych. Zdaniem fachowców ■ LucasArts, algorytm Insane zapewnia jakość sekwencji animowanych porównywalną z algorytmem MPEG, ma natomiast mniejsze wymagania wobec sprzętu. Jakość dźwięku również dorównuje fabule i grafice. Jako podkład muzyczny wykorzystano sample muzyki Wagnera, ■ dialogi są wykonywane przez profesjonalnych aktorów. Wracając do warstwy fabularnej należy wspomnieć, że twórcy gry położyli duży nacisk na psychologiczny realizm zachowań trójki ludzi, którzy znaleźli się osamotnieni w skrajnie obcym świecie. Pewnym zaskoczeniem może być to, że realizatorzy nie skorzystali z doświadczeń gry „Indiana Jones and the Fate of Atlantis" – fabuła „THE DIG" jest jednowątkowa, co oznacza, że do ostatecznego rozwiązania można dojść tylko ■ jeden sposób. Mimo tego uproszczenia scenariusz gry zawiera niemal 5 tysięcy linii tekstu („Fate of Atlantis" miał 8 tysięcy linii), czyli mniej więcej czterokrotnie więcej niż przeciętny scenariusz filmowy – nic więc dziwnego, że Spielberg miał kłopoty ze zmieszczeniem tak rozbudowanej fabuły ■ pojedynczym odcinku serialu TV. Pewne pojęcie o rozmiarach gry może dać to, że jej testerom rozgrywka zajmowała dobrze ponad dwie godziny. Niby nic wielkiego, ale pamiętać należy, że znali oni doskonale rozwiązania każdej z łamigłówek, ■ dzięki systemowi kodów mogli „przeskakiwać" wszystkie sekwencje animowane między poszczególnymi lokacjami (samych lokacji jest ■ grze ponad 200). Wszystko wskazuje więc na to, że oto pod koniec roku '95, miłośnicy gier otrzymali dzieło naprawdę niezwykłe, które niebawem powinno trafić na listy przebojów.

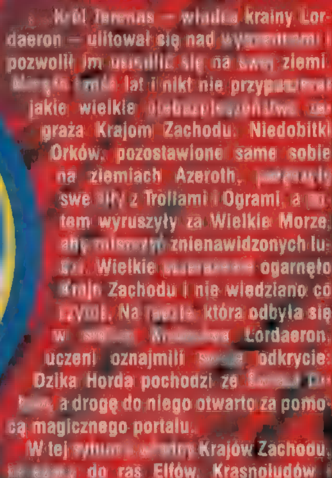
■ LSK

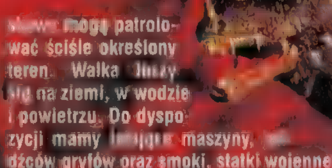


Z dawna zapowiadana premiera „THE DIG", wspólnego dzieła wytwórni LucasArts i [illegible] Spielberga, jest już [illegible] nami. [illegible] Europie gra pojawiła się w połowie grudnia i błyskawicznie pierwsze egzemplarze [illegible] wersji oryginalnej [illegible] polskiej instr[illegible] dotarły [illegible] Polski. [illegible] lice[illegible] wersję [illegible] stru[illegible] [illegible] dzić do [illegible] Group – [illegible] Virgin.

Za udostępnienie gry dziękujemy sklepowi CMR DIGITAL ■ W–wie, Al. Jerozolimskie ■







WARCRAFT 2

Na pewno wszyscy [illegible] (miłośnicy strategii z elementami zręcznościowymi i nie tylko ci) doskonale pamiętają zeszłoroczny hit firmy BLIZZART pt. WARCRAFT: Orcs & Humans. Dla tych, którzy już zapomnieli o co tam biegało (starość nie radość!), krótkie przypomnienie:

„W pięknej, miodem i mlekiem płynącej krainie Azaroth, ludzie wiedli spokojny i szczęśliwy żywot, pod rządami sprawiedliwego i mądrego władcy Króla Llana. Ale nastał czas ciemności i chaosu – dzikie hordy Orków zaczęły nękać Azaroth. Okrutne bestie pozostawiały za sobą trupy oraz zgliszcza i nic, ani nikt nie mógł ich powstrzymać. Król Llan wysłał swe wojska pod wodzą Lorda Sir Anduina Lothara, które miały rozgromić najeźdźców. Wojna była długa i krwawa, ale w końcu udało się Lotharowi powstrzymać falę okrutnych Orków, a nawet je rozgromić. Jednak za zwycięstwo ludzie musieli zapłacić wysoką cenę: w walce zginął ich ukochany król, a piękna niegdyś kraina Azaroth została doszczętnie zniszczona. Nie mogąc żyć na wyjałowionej ziemi ludzie, którzy ocaleli, opuścili swoją ojczyznę i pod wodzą Lorda Lothara udali się do Krain Zachodu za Wielkie Morze...”

Tak kończyła się pierwsza część „Warcrafta”, ale minął rok i oto już jest kontynuacja tej wspaniałej gierki, pod znamiennie brzmiącym tytułem: „WARCRAFT II: Tides of Darkness”. Posłuchajmy zatem dalej co działo się w fantastycznej krainie Ludzi i Orków podczas naszej nieobecności...

...Król Terenas – władca krainy Lordaeron – ulitował się nad wygnańcami i pozwolił im osiedlić się na swej ziemi. Minęło kilka lat i nikt nie przypuszczał jakie wielkie niebezpieczeństwo zagraża Krajom Zachodu. Niedobitki Orków, pozostawione same sobie na ziemiach Azeroth, połączyły swe siły z Trollami i Ogrami, a potem wyruszyły za Wielkie Morze, aby wymordować znienawidzonych ludzi. Wielkie przerażenie ogarnęło Kraje Zachodu i nie wiedziano co czynić. Na radzie, która odbyła się w stolicy Królestwa Lordaeron, uczeni oznajmili swoje odkrycie: Dzika Horda pochodzi ze [illegible], a drogę do niego otwarto za pomocą magicznego portalu.

W tej sytuacji władcy Krajów Zachodu, [illegible] do ras Elfów, Krasnoludów i Gnomów, zaproponowali Królowi Terenasowi przymierze, aby wspólnymi siłami, raz na zawsze pokonać zło i zniszczyć portal. Po raz pierwszy od wieków, tak różne rasy stanęły obok siebie w walce, zapomniano o nienawiści i uprzedzeniach w obliczu Wielkiej Ostatecznej Bitwy, która miała przynieść pokój lub zagładę całemu światu...”



Tutaj rozpoczyna się Twoja wielka rola Gracza. Podobnie jak w części pierwszej możesz dowodzić Ludźmi, albo Orkami. Do przejścia masz szereg militarnie gospodarczych misji, a pomyślne zakończenie każdej z nich przybliża Cię do zwycięstwa. Autorzy zachowali ten sam „schemat” gry, jednocześnie usprawnili co się tylko dało, aby uprzyjemnić i uatrakcyjnić zabawę. Dzięki dodatkowemu surowcowi – ropie oraz współpracy z innymi rasami uzyskujemy dostęp do nowych fantastycznych budowli i urządzeń, o których można było tylko marzyć w części pierwszej. Zmieniono trochę sposób sterowania – istnieje możliwość kierowania nawet dziewięcioma jednostkami jednocześnie, pojawiły się nowe komendy, robotnicy obu ras mogą atakować (nareszcie przestali być mięsem armatnim), a pojedyncze wojska mogą patrolować ściśle określony teren. Walka toczy się na ziemi, w wodzie i powietrzu. Do dyspozycji mamy latające maszyny, jeźdźców gryfów oraz smoki, statki wojenne i transportowe, a także łodzie podwodne. Ropę wydobywamy za pomocą platform wiertniczych z licznych plam na morzu, a następnie transportujemy tankowcami do rafinerii. Mimo tak nowocześnie brzmiących nazw, cały wystrój graficzny zbliżony jest do części pierwszej, tzn. wszystko stylizowane jest na średniowiecze i zachowano fantastyczną atmosferę krainy, gdzie czary mają swoją moc.

Wszystkie budynki zostały doskonale dopracowane – każdy ma niepowtarzalny styl. Unowocześniając budowle zdobywamy nowe możliwości, np. stopniowo rozbudowując Town Hall na Castle, czy Fortress, zwiększamy wydajność jej produkcji i zyskujemy umiejętność wznoszenia świątyń, a bez nich nie moglibyśmy trenować Magów i uzdrowicieli. Bardzo pomocne w rozgrywce są Scout Tower i Watch Tower. Pełnią one podobną rolę jaką miały wyrzutnie rakietowe w grze „Diune 2”. Załoga sama ostrzeliwuje wrogie jednostki, które znajdą się w polu rażenia – i to zarówno te naziemne, jak i atakujące z powietrza. Dlatego warto wybudować kilka takich wież, szybciutko je udoskonalić (w najlepszej wersji strzelamy strzelać z dział armatnich!), a wtedy nikt nam nie podskoczy.



Jednostki posługujące się magią czyli Kleryce, Magowie, Warlokowie i Nekromanci zostali zastąpieni odpowiednio przez Paladinów, Magów, Ogrów i Death Knightów. Jeżeli chodzi o czary to wzbogacono dotychczasowy repertuar o kilka pomocnych zaklęć, np. Magowie mogą używać czaru Polymorph, dzięki któremu dzikie orki zostają zamienione w... owce! Z kolei Ogry-Magowie przy pomocy Runes mogą zastawiać pułapki na ludzi – taki delikwent, który przypadkiem stanie na obszarze będącym pod wpływem tego czaru zostanie rozerwany na drobne kawałeczki. Nie będę opisywał dokładnie wszystkich jednostek, czarów i budowli – informacje na ten temat znajdziecie w instrukcji. Sądzę, że starzy „warcraftowi” wyjadacze bez trudu zorientują się, co i jak należy robić. Tych, którzy nie mieli do czynienia z tą grą odsyłam do opisu w „[illegible]” nr [illegible]/95.

Podsumowując – bardzo wysoko oceniam kontynuację „Warcrafta”, gra zachwyca doskonałą grafiką, animacją i efektami dźwiękowymi. Warto wydać pieniądze na ten rewelacyjny produkt, żeby potem dobrze się bawić przy komputerze w długie zimowe wieczory. Polecam ten program wszystkim miłośnikom gry „Diune 2”, a nie mają nic przeciwko dużej porcji [illegible].

■ [illegible] Prokopiuk





sprzedaż:	CD-PROJEKT TEL. (0-2) 25-07-03
cena:	145.00,-
wymagania:	PC 486 SX, 8 MB RAM, SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

INTERPLAY '95

95%

STRATEGIA

część 2

MORTAL





Volcanic Eruption: Forward – Back – Back – Low Kick



Friendship: Low Kick – Low Kick – Run – Run – Down

SHANG TSUNG



Fatality 1: Przytrzymaj Low Punch – Down – Forward – Forward – Down – Puść Low Punch (blisko)



Fatality 2: Przytrzymaj Low Punch – Run – Block – Run – Block – Puść Low Punch (blisko)





Morphs: Cyrax: Block – Block – Block
Jax: Forward – Forward – Down – Low Punch
Kabal: Low Punch – Block – High Kick
Kano: Back – Forward – Block
Kung Lao: Run – Run – Block – Run
Liu Kang: Down – Up – Forward – Down
Night Wolf: Up – Up – Up
Sektor: Down – Forward– Back– Run
Sheeva: Forward – Down – Forward – Low Kick – Low Kick
Sindel: Back – Down – Back – Low Kick
Sonya: Down & Run & Low Punch & Block
Stryker: Forward – Forward – Forward – High Kick
Sub-Zero: Forward – Down – Forward – High Punch
Goro: ?????
Animality: Przytrzymaj High Punch – Run – Run – Run – Puść High Punch
Babality: Run – Run – Run – Low Kick
Stage: Up – Up – Back – Low Punch

Combos:
Low Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Roundhouse Kick (5 hit 28%)
High Punch – High Punch – Low Punch – High Kick (4 hit 19%)
High Punch – High Punch – High Kick (3 hit 18%)
High Punch – High Kick – Low Punch – Roundhouse Kick
Low Kick – High Kick – Roundhouse Kick



Fireballs: 1: Back – Back – High Punch
2: Back – Back – Forward – High Punch
3: Back – Back – Forward – Forward – High Punch





SINDEL



Fireball (z powietrza): Down – Forward – Low Kick
Fireball (z ziemi): Forward – Forward – Low Punch



Flight: Back – Back – Forward – High Kick



Scream Pull: Forward – Forward – Forward – High Punch

KOMBAT III

CIOSY SPECJALNE



Mega Stomp: Down – Up



Fireball: Down – Forward – High Punch



Ground Stomp: Back – Down – Back – High Kick





SHEEVA

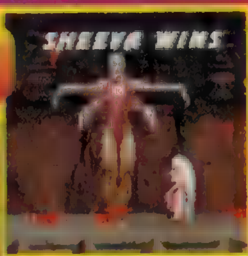
Fatality 2: Przytrzymaj High Kick – Forward – Back – Forward – Forward – Puść High Kick (blisko)





Fatality 1: Forward – Down – Down – Forward – Low Punch (blisko)





Friendship: Forward – Forward – Down – Forward – poczekaj chwilkę (aby nie wyszedł Fireball) i wduś High Punch
Babality: Down – Down – Down – Back – High Kick
Stage: Down – Forward – Down – Forward – Low Punch

Combos:
High Punch – High Punch – Low Punch – High Kick – High Kick – Low Kick – Roundhouse Kick (7 hit 37%)
High Punch – High Punch – Low Punch – Forward & High Punch (4 hit 22%)
Low Kick – High Kick – High Kick – Leg Sweep (4 hit 19%)

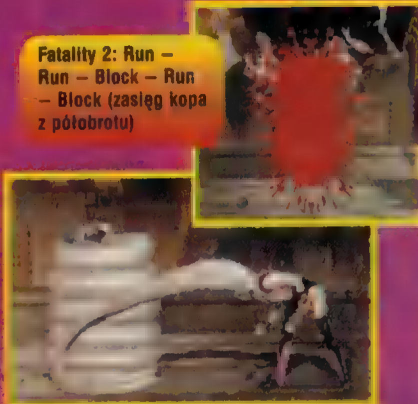
Animality: Run – Block – Block – Block – Block (blisko)



Fatality 1: Run – Block – Block – Run & Block (blisko)



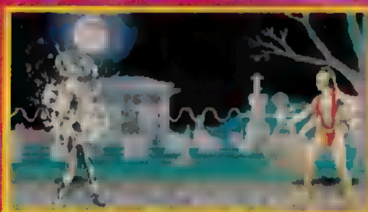
Fatality 2: Run – Run – Block – Run – Block (zasięg kopa z półobrotu)



Animality: Forward – Forward – Up – High Punch
Friendship: Run – Run – Run – Run – Run – Up (ekran)
Babality: Run – Run – Run – Up
Stage: Down – Down – Down – Low Punch

Combos:
High Kick – High Punch – High Punch – Uppercut – Jump Kick – Air Fireball (6 hit 40%)
High Punch – High Punch – Low Punch – High Kick – Flight – Air Fireball (5 hit 31%)
High Punch – High Punch – Low Punch – High Kick (4 hit 22%)
High Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Roundhouse Kick
High Kick – High Punch – Low Punch – High Kick





Harpoon: Back – Back – Low Punch
Teleport Uppercut: Forward – Forward – Low Kick (można wykonywać [redacted] powietrzu)

Invisibility: Up – Up – Run
Air Throw: Block (obaj zawodnicy muszą znajdywać się w powietrzu)





SMOKE

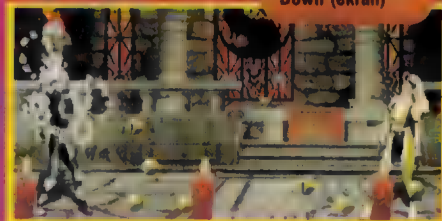
Friendship: Run – Run – Run – High Kick (ekran)



Animality: Down – Forward – Forward – Block (ponad skok)



Fatality 1: Up – Up – Forward – Down (ekran)





Fatality 2: Przytrzymaj Run & Block – Down – Down – Forward – Up – [redacted] Run [redacted] Block (dystans kopa z półobrotu)
Babality: Down – Down – Back – Back – High Kick
Stage: Forward – Forward – Down – Low Kick
Combos:
Harpoon – High Punch – High Punch – Low Kick – High Kick – Low Punch (5 hit 24%)
High Punch – High Punch – Low Punch – Teleport – High Punch – Harpoon – Uppercut (7 hit 40%)
High Punch – High Punch – Low Punch (3 hit 17%)
High Punch – High Punch – High Kick (3 hit 19%)
Jump Kick – Teleport – Low Kick – Air Throw (3 hit 28%)





Square Wave Punch: Forward – Back – High Punch



SONYA



Bicycle Kick: Back – [redacted] – Down – High Kick

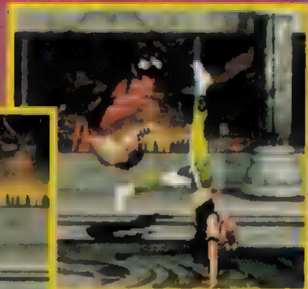
Rings: Down – Forward – Low Punch



Fatality 1: Back – Forward – Down – Down – Run (gdziekolwiek)







Leg Grab: Down [redacted] Low Punch [redacted] Block



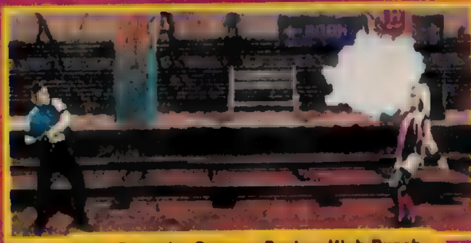
Fatality 2: Przytrzymaj Block & Run – Up – Up – [redacted] – Down – Puść Block & Run (ponad połowa ekranu)

Animality: Przytrzymaj Low Punch – Back – Forward – Down – Forward – Puść Low Punch (blisko)
Friendship: Back – Forward – Back – Down – Run
Babality: Down – Down – Forward – Low Kick
Stage: Forward – Forward – Down – High Punch

Combos:
High Kick – High Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Back [redacted] High Punch (6 hit 34%)
High Punch – High Punch – Low Punch – Back [redacted] High Punch
High Punch – High Punch – Low Punch – Roundhouse Kick







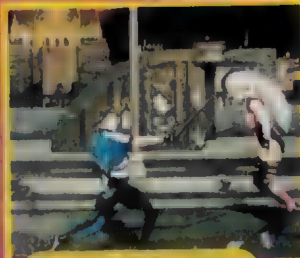
Long Grenade: Down – Back – High Punch

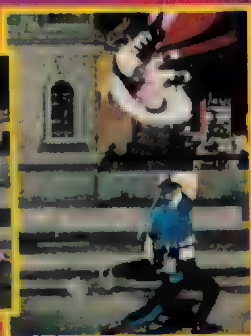
Short Grenade: Down – Back – Low Punch



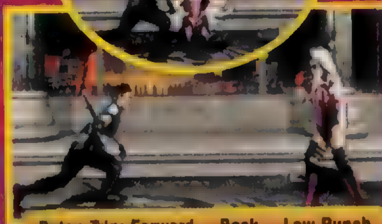
STRIKER







Baton Throw: Forward – Forward – High Kick



Baton Trip: Forward – Back – Low Punch

Fatality 2: Forward – Forward – Forward – Low Kick (ekran)
Friendship: Low Punch – Run – Run – Low Punch
Babality: Down – Forward – Forward – Back – High Punch
Stage: Forward – Up – Up – High Kick

Combos:
Low Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Jump Kick – Baton Throw (6 hit 36% – tylko przeciw niektórym postaciom)
Low Kick – High Punch – High Punch – Low Punch – Uppercut – Jump Kick – Baton Throw (50%)
High Punch – High Punch – Low Punch (3 hit 18%)
High Kick – High Kick – High Kick – High Punch – High Punch – Low Punch
Run – High Punch – High Punch – Crouch Punch – Baton Throw



Fatality 1: Down – Forward – Down – Forward – Block (blisko)



Animality: Run – Run – Run – Block (dystans kopa z półobrotu)



SUB-ZERO





Ice Ball: Down – Forward – Low Punch
Ice Shower: Down – Forward – High Punch
Ice Shower front: Down – Forward – Back – High Punch
Ice Shower behind: Down – Back – Forward – High Punch
Ice Klones: Down – Back – Low Punch



Slide: Back & Low Punch & Low Kick

Fatality 1: Back – Back – Down – Back – Run (ponad dystans kopa z półobrotu)



Friendship: Low Kick – Low Kick – Run – Run – Up

Babality: Down – Back – Back – High Kick
Stage: Back – Down – Forward – Forward – High Kick

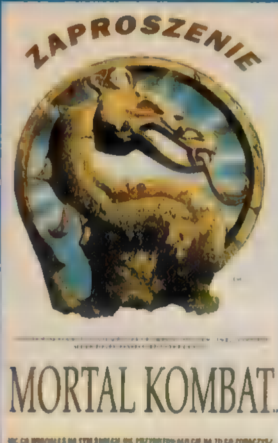
Combos:
High Punch – High Punch – Low Punch – Low Kick – High Kick – Roundhouse Kick (6 hit 30%)
High Punch – High Punch – Low Punch – Leg Sweep – Roundhouse Kick – Roundhouse Kick
High Kick – High Kick – Roundhouse Kick (3 hit 19%)
Run – High Punch – High Punch – Low Punch – Low Kick – High Kick – roundhouse Kick
High Punch – Low Punch – Low Kick – High Kick – Roundhouse Kick



Fatality 2: Block – Block – Run – Block – Run (blisko)

Animality: Forward – Up – Up (blisko)





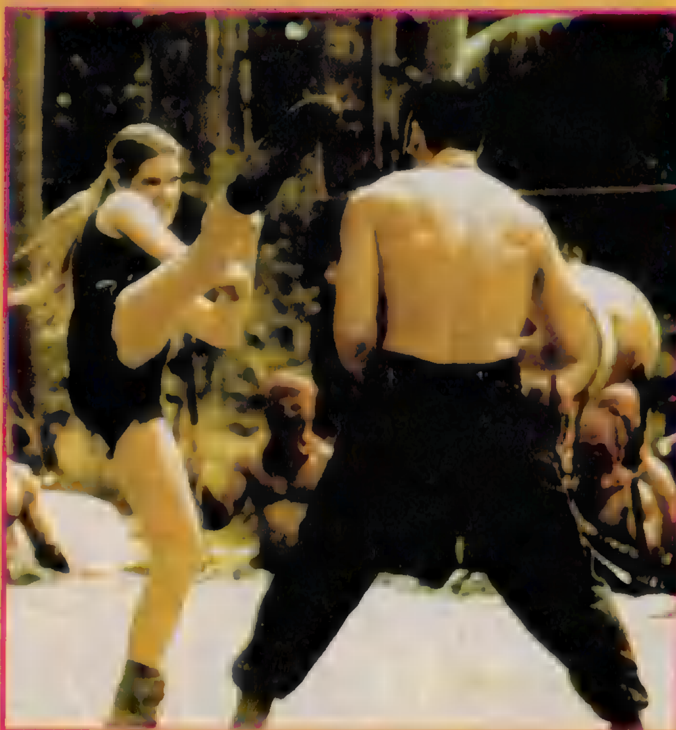
NADCHODZI MORTAL KOMBAT

W poprzednim numerze „GK" opisałem pokrótce fabułę filmu MORTAL KOMBAT i podzieliłem się pierwszymi wrażeniami po obejrzeniu go z kasety wideo, co było możliwe dzięki uprzejmości firmy INTERNATIONAL MOVIE PRODUCTION POLAND. Już niebawem, bo od 12 stycznia film trafi do kin, a potem do wypożyczalni wideo. Zanim to nastąpi postanowiłem podzielić się z Wami kilkoma uwagami o filmie. Gra „MORTAL KOMBAT" zawdzięcza swą popularność głównie brutalnym scenom zrealizowanym wręcz koncertowo. Krew tryskająca po każdym ciosie niczym z fontanny, łamanie kręgosłupa, wyrywanie wnętrzności, to normalka. Nic dziwnego, że w niektórych Landach w Niemczech, zakazano sprzedaży tej gry. Tymczasem film zdecydowanie zrywa z tą kontrowersyjną manierą. Walki tak! – perfekcyjne, porywające, bezustanne... Przemoc, brutalność, zezwierzęcenie – nie! I to jest właśnie film MORTAL KOMBAT, bez względu na to, co o nim napisano już w jednym z polskich miesięczników komputerowych – ...„SHANG TSUNG masakruje brata LIU KANGA i łamie mu kręgosłup butem... są krzyki i chrzęst kości... nie jest to film dla dzieci"... Autorzy tego tekstu chyba trochę przesadzili. Mam nadzieję, że mnie udało się ostudzić emocje i spojrzeć na całość chłodnym okiem. Choć za eksperta walk wschodu nie mogę się uważać, to jednak trochę się w tych wymachach orientuję. A orientuję się na tyle dobrze, aby stwierdzić, że sceny walk w tym filmie zrealizowane są naprawdę super. Kamera jest dosłownie wszędzie. Krótkie, ostre cięcia, nagłe zbliżenia i odjazdy, zmiany scenerii, wspaniałe oświetlenie, niezłe wyszkolenie aktorów, wspaniała reżyseria walk, to prawdziwa uczta dla oczu! Czegoś takiego nie ogląda się często. Jednak pisanie, że „nawet boski Bruce nie zagrałby tego lepiej" jest poważnym przegięciem. Nie tylko Bruce Lee, ale także Jean Claude Van Damme zagrałby to lepiej – a może nie tyle lepiej, co bardziej prawdopodobnie, gdyż Ci aktorzy – „rasowi" karatecy – często nie unikali nawet na planie filmowym walki w kontakcie. Mówiąc bardziej obrazowo, przyjmowali i zadawali ciosy naprawdę i choć uderzenia były „na pół gwizdka", wyglądało to realistycznie. W MORTALU zaś ciosy wyprowadzane są wspaniale, lecz „gaszone" są w ostatniej fazie. To niestety widać, ale na szczęście wspaniała praca operatorów doskonale maskuje owe niedociągnięcia. Szczególnie mało przekonywująca w tej roli jest Sonya Blade (Bridgette Wilson), gdyż jej kopnięcia i ciosy są wyprowadzane „bez siły". Wprost trudno uwierzyć, że potrafią one powalić rosłego gościa, który walczy z nią, jak równy z równym (o przepraszam, z równą). Sonya jest jednak na tyle ładna, że kto by tam zastanawiał się nad siłą jej ciosów.

No dobra zostawmy te akademickie rozważania, czy widać kto naprawdę oberwał, a kto zablokował, czy poszli na całość, czy też nie, czy ciosy zadawane są z siłą czy nie, to wszystko sprawa indywidualnego odbioru i odrobiny spostrzegawczości. Przejdźmy do spraw bardziej istotnych – co z hektolitrami krwi, łamanymi kośćmi, wypruwaniem wnętrzności, itp. widoczkami? Nic z tego! Zero krwi, zero łamanych kości, zero wnętrzności. To nie film, to bajka! A tak! Wspaniale zrealizowana bajeczka, którą mogą z przyjemnością obejrzeć starzy i młodzi. W porównaniu z filmami, które pokazano w okresie świątecznym w naszej telewizji, myślę tu o dwóch filmach akcji (których tytułów nie pomnę) z udziałem znakomitego Stevena Segala łamiącego kości przeciwników niczym zapałki, wydłubywał kciukami oczy, łamał kręgosłupy, wybijał zęby, wreszcie nadziewał faceta na wystający, metalowy pręt, to film MORTAL KOMBAT zrealizowano chyba z myślą o przedszkolakach. Pisząc te słowa nie wiem jeszcze jaka będzie granica wieku określona przez dystrybutora, ale przypuszczam, że 12 lat, a być może nawet b/o. Pisanie więc, że film nie jest dla dzieci, to nieporozumienie. Rodzice, jeśli czytacie te słowa, a zabraniacie swym pociechom pójść do kina w obawie przed demoralizującym wpływem filmu, możecie być spokojni. Jeśli Wasze dzieciaki grały na komputerze w tę gierkę, to nic gorszego nie może już ich spotkać. A najlepiej do kina pójdźcie razem, to bardzo fajny film. Na koniec tego mojego przynudzania przytoczę garść konkretów. Otóż przeniesienie na ekran kinowy fantazji gier wideo przypadło w udziale młodemu 30-letniemu reżyserowi Paulowi Andersowi. Jak sam mówił z dumą „otrzymałem możliwość opowiedzenia jednej z tych 'większych niż życie' historii, gdzie zwykli śmiertelnicy walczą z nadludzkimi istotami. Ale mogłem to zrobić z mistrzowskimi efektami specjalnymi i w stylu lat 90." W filmie stworzono ponad 200 sekwencji z efektami wizualnymi, aby wspomóc fantastyczne postaci i dopracowane do najmniejszego szczegółu dekoracje, co w efekcie przenosi widzów do zupełnie innego świata. Realizacja filmu przebiegała w olbrzymich studiach dźwiękowych Los Angeles i plenerach Tajlandii. Sekwencje walk nadzorował Pat Johnson – legendarny choreograf tego typu scen. Najważniejszą sceną walki był śmiertelny bój Liu Kanga z sześcioma różnymi wojownikami. Wziął w niej udział Robin Shou – zdecydowanie najlepiej walczący na planie. Za efekty specjalne odpowiadał Alison Savitch, jeden z najlepszych w Hollywood – „Last Action Hero", „Terminator 2", „Dracula", „The Shadow". Na koniec o muzyce, która w filmie odgrywa ważną rolę. Jest szybka, elektroniczna – wręcz komputerowa – przeszywająca, porażająca i porywająca. Doskonale ilustruje sceny walki, przyspiesza puls i podnosi poziomu adrenaliny. Jest po prostu czadowa! Wśród wykonawców znaleźli się: The Immortals, Fear Factory, KMFDM, Napalm Death, Gravity Kills.

No dobra, napisałem się, aż mnie łapy bolą. Dość bredzenia, czas do kina. Poniżej zamieszczamy nazwiska szczęśliwców do których wysłaliśmy już zaproszenia. A teraz apel do wszystkich którzy czują w sobie żyłkę recenzenta filmowego. Ogłaszamy mini-konkurs na recenzję filmu. Im bardziej oryginalna tym lepsza. Najciekawsze wydrukujemy, a wśród biorących udział w zabawie rozlosujemy nagrody – gadżety związane z filmem: czapeczki, koszulki, tatuaże i inne duperele. Do zobaczenia w kinach. Obejrzę ten film przynajmniej trzy razy. Na razie!

■ **Marek Suchocki**



ZAPROSZENI

Zaproszenie na film MORTAL KOMBAT otrzymują: [illegible]



DOOM MANIA

HEXEN – BEYOND HERETIC

Cześć DOOM-omaniacy! W poprzednim numerze „GK” otworzyliśmy [illegible] nowy dział o tytule „DOOMOMANIA”, skierowany do wszystkich kochających „Dooma”. Ale „doomomania” to nie tylko sam „Doom” – to także cała rodzina gier opierających się na jego pomyśle. Dziś przedstawiamy najnowszą tego typu grę – „HEXEN”.

Mamy już na rynku następny owoc współpracy firm RAVEN Software i ID Software. Mowa tu o drugiej części „Heretica” – „HEXEN – Beyond Heretic”. Pierwsza część gry zyskała na rynku spore uznanie, głównie dzięki wspaniałej grafice i muzyce. Atmosfera gry nawiązywała do odwiecznego pojedynku Dobra ze Złem (obecnego w większości gier – nie tylko DOOM-opodobnych), ale rozgrywającego się nie w przyszłości („DOOM”, „BLAKE STONE”), lecz w przeszłości, w czasach [illegible]ników i magów. Był to jeden z powodów sukcesu rynkowego.

„HEXEN” jest godnym kontynuatorem tej tradycji. Ma jednak sporo nowości, które umilają lub uprzykrzają życie w trakcie gry. Pierwszą i najważniejszą nowością jest możliwość wyboru zawodnika, którym chcemy walczyć. Możemy wybierać Wojownika, Kleryka lub Maga. Każdy z nich ma inną charakterystykę.

• Wojownik jest szybki, ma duże uzbrojenie i sporą wytrzymałość na ciosy, ale małe możliwości magiczne (choć nie są mu one obce). Podstawową bronią są [illegible], którymi musi [illegible] sobie [illegible]. W dalszej [illegible] uzbraja się w [illegible]



[illegible] topór i latający młot, aby w końcu zdobyć wspaniały, płonący zielonym ogniem miecz, o dużej sile rażenia. Jedyną wadą miecza jest to, że szybko zużywa zapas mana i trzeba szukać nowych składowisk, ale dla wytrawnego wojownika to żaden problem.

• Kleryk jest jakby skrzyżowaniem Wojownika z Magiem. Jako podstawowej broni używa maczugi. Później dochodzą do tego różne laski, o coraz większej sile rażenia. Najmocniejszą bronią Kleryka jest [illegible] wypuszczająca zagubione dusze, które „krążą” wokół miejsca trafienia, raniąc wszystko co się rusza.



• Ostatnim możliwym wyborem jest Mag. Jego najmocniejszą stroną są czary. Ten od początku do końca [illegible]nią dalekiego zasięgu. Na początku mamy do dyspozycji [illegible] laskę, aby później „uzbroić się” w różnego rodzaje czary. Możemy np. zamrozić kilka stworków, aby później roztrzaskać je za pomocą laski na drobne kawałeczki. Najmocniejszym czarem Maga jest czaszka ziejąca ogniem, robiąca [illegible] na polu walki.

Za drugą nowość należy uznać dwa rodzaje wspomnianej już wcześniej mana. Mamy osobno mana niebieską i zieloną, a także kombinowaną, składającą się z niebieskiej i zielonej w jednej kuli. Potrzebna jest ona do działania wszystkich broni oprócz podstawowej.

Trzecia nowość to [illegible] menu gracza. Możemy teraz znanego z pierwszej części diabełka z młotem użyć do własnych celów (wysłać go do walki z dużym i niewygodnym przeciwnikiem). Należy tutaj zaznaczyć, że diabełek potrzebuje dużej przestrzeni do rozwinięcia się. Chodzi tu głównie o wysokość danego pomieszczenia.



Następną nowością w menu jest możliwość zamiany wroga w [illegible] (pamiętacie kurki z „Heretica”?) i zrobienia z niego [illegible] lub [illegible] – zależnie od gustu. Możemy także użyć specjalnych butów, które spowodują, że będziemy biegać jak Struś Pędziwiatr i żaden Kojot nas nie dogoni. Mamy również do dyspozycji kielich czarów, który po użyciu daje nam maks mana. Za ostatnią nowość należy uznać nowy sposób ukończenia każdego poziomu. Nie jest to już takie proste, jak w „Hereticu”. Nie wystarczy tylko zebrać klucze, [illegible]. Do ukończenia [illegible] ści, [illegible]. Jeden poziom składa się z kilku [illegible], do których [illegible] wiele razy, [illegible] coraz nowe tereny i [illegible] nowe [illegible] na jednym z [illegible] otwarcie [illegible] na [illegible] innym. Czasami [illegible] level po kilka [illegible] otwarte [illegible].



[illegible] hordy [illegible] poziomu [illegible] z nowym [illegible]. Dopiero po jego zabiciu [illegible]. W [illegible] „Hexena” [illegible] dużo [illegible]: ciemne [illegible], głębokie [illegible] i [illegible]. [illegible] w kanion [illegible] się [illegible]cią. [illegible] skoki również [illegible] zdrowia, ale w niewielkim stopniu. Czasami trzeba [illegible] w kanion, aby [illegible] się w inne [illegible]. Możemy również przejść [illegible] po [illegible] moście, który jest jednak [illegible] i czasami wymaga skakania. Możemy [illegible] się na witrażach i suchych drzewach. Czasami jest to bardzo opłacalne, ponieważ za witrażami kryją się fiolki z życiem i inne, a za drzewami są przełączniki do otwarcia różnych przejść. W grze jest plusk wody, kawałki latających witraży i [illegible] liście [illegible] przez wiatr.



Ogólnie rzecz biorąc – stary, dobry „Heretic” z [illegible]. Muzyka [illegible]. Mamy tu [illegible] tłuczonego szkła, [illegible] i mrożące krew w żyłach [illegible] przez umierające potwory. Podkład muzyczny wprowadza nas w mroczną [illegible] tej gry. Gra obsługuje SB, GUS-a i kilka innych kart. Jako minimalną konfigurację podaje się 486DX33, 4 MB RAM, 15 MB wolnego na HD, ale bez 8 MB RAM-u nie ma co siadać do komputera. Życzę dużo cierpliwości i uporu. Mnie skończenie gry Wojownikiem zajęło około 16 godzin (w „Hereticu” wystarczyło 8-10 godz).

■ Janusz „GHOST” Górka

NA WESOŁO

Po raz kolejny spotykamy się w rubryce „Na Wesoło", która na stałe wpisała się do naszego menu i mimo zagorzałych przeciwników, zyskuje wciąż nowych zwolenników. Z nowym rokiem przybyło pewnie kilku nowych Czytelników, więc wypada przypomnieć założenia tej rubryki. Oto one: W tej rubryce zamieszczamy teksty – przekręty, kawały, opowiadania, wierszyki, rysunki – komiksy, grafiki komputerowe, itp. nadsyłane przez Czytelników. W każdym numerze przydzielamy wyróżnienia dla autorów najciekawszych prac, w dwóch kategoriach: rysunek, tekst. Kryteria oceny nie będą nigdy do końca wyjaśnione, bo jest to składowa wielu czynników z których najważniejszym jest widzimisizm redakcyjny. Każdy ma więc szansę zostać wyróżnionym. Nagrodą jest 50 nowych złotych.

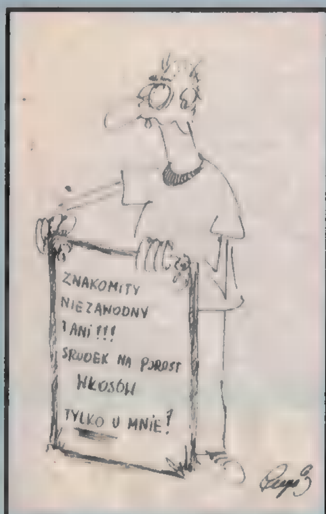
Zapraszamy do wspólnej zabawy. Czekamy na Wasze prace. Buźka!

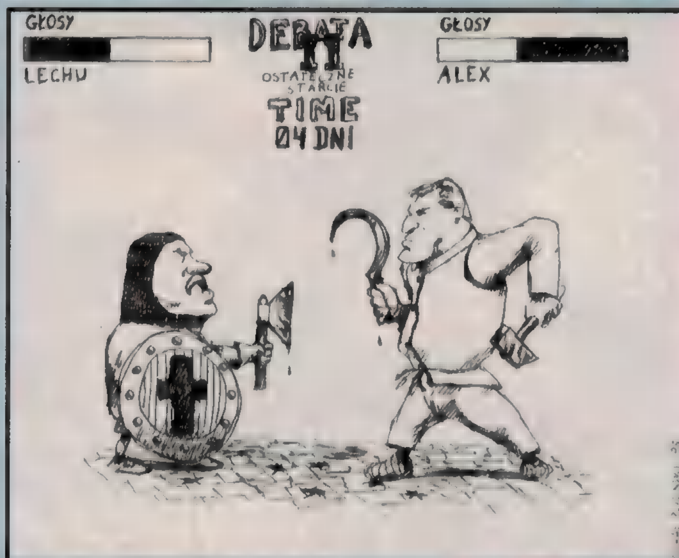
Na koniec dość istotna uwaga. Otóż ostatnie Wasze teksty są coraz bardziej śmiałe czyt. wulgarne. Spotyka się to z ostrym protestem rodziców i opiekunów i nie dziwi to, bo po „Gry Komputerowe" sięgają coraz młodsi. Musimy to uszanować – dobry kawał nie musi przecież zawierać przekleństw. Miejcie to na względzie pisząc teksty, bo może je ciachnąć redakcyjna cenzura!

WIERSZYKI, DOWCIPY

- Skąd widać całą ziemię? - ze szczytu doniczki.
- Janie! Hrabia ma chrypkę, ukręć mu jajko! - AUUU!!!
- Małgosia szła przez las, zachciało jej się siusiu, więc poszła za krzaczek, tam spotkała niedźwiedzia i przy okazji zrobiła kupkę.
- Lejąc z wiatrem idziesz na łatwiznę.
- 997 - najlepsze party line po polsku.
- Powiedz coś jeszcze, bo się krzywo oplułeś.

■ Marcin Grajek





- Jeden szmatarowiec czekał 2 dni, 5 godzin, 16 minut i 21 sekund, by jego wrak obliczył ile jest 1 + 2, niestety nie doczekał się, umarł przedwcześnie! (powiesił się), ■ komputer podał mu, że 1 + 2 = 8 (?????) - bez komentarza.
- Mój pies przewyższa mądrością użytkowników atarynek, ponieważ kiedy kupiłem mu ten wspaniały „komputer" to go pogryzł, to jest prawidłowe wykorzystanie Atari.
- Biedni są piraci komputerowi, bo nie mają co na Atari kopiować.

■ Leszek Wolak

- Spieprz..jcie! - woła Jaś na stadko kaczek. Słyszy to katechetka i zwraca uwagę na niewłaściwe zachowanie. Następnym razem Jaś widząc stadko kaczek mówi: - Idźcie sobie stąd kaczuszki. Słyszy to katechetka i mówi: - No i widzisz jak spieprz...ja!
- Górnik wraca z nocnej zmiany. Wchodzi do sypialnego pokoju. Spod kołdry wystają dwie pary nóg. Męskie i damskie. Nie namyślając się bierze kij i okłada śpiących ile wlezie. Po chwili wchodzi żona. O, już jesteś. A przywitałeś się z teściami? Przyjechali w nocy.
- Przewodnik prowadzi wycieczkę po podziemiach zamku. W jednej z piwnic pokazuje szkielety ludzkie.

- Skąd się tu wzięli? - pytają turyści
- Ze skąpstwa - brzmi odpowiedź - Żałowali na przewodnika.

■ Michał Dudulewicz

„Pokochałem me Atari"

1. Pokochałem me Atari, było z drewna i ze stali.

Z prądem niezbyt to działało, węgla sypać należało.

Węgiel trzeba było sypać równo, bo się ciągle psuło gówno.

Ref:

Najlepsze na świecie Atari czy wiecie?
Że z gówna i stali powstało Atari.
Ani liczydło ani IBM lecz tylko, tylko x2

2. Pokochałem me Atari, było z drewna i ze stali.

Z prądem niezbyt to działało, węgla sypać należało.

Węgiel trzeba było sypać równo, bo się ciągle psuło gówno.

W kącie ciągle zostawiałem i używać go nie śmiałem.

Ref:

Najlepsze na świecie...

■ Michał Dudulewicz



„Pustki"

Wielkieś mi uczyniła pustki w domu moim.
Moja droga Amigo, tym zniknieniem swoim.
Pełno nas, a jakoby nikogo nie było.
Jedną maluszką Amigę tak wiele ubyło.
Tyś za wszytki grała, za wszytki śpiewała.
Wszystkieś dyskietki w domu zawżdy powgrywała.
Nie dopuściła nigdy twardzielowi się frasować.
Ani dyskietce pamięcią małą głowy psować.
To tą Amigę wdzięcznie obłapiając.
I onym swym uciesznym twardzielem zabawiając.
Teraz wszystko umilkło, szczere pustki w domu.
Nie masz Amigi, nie masz zabawić się nikomu.
Z każdego kąta PC człowieka ujmuje.
A dyskietki swej pociechy dawno upatruje.

■ Michał Dudulewicz

Mortal Kombat jest fajowy.
Doom po prostu odjazdowy,
kocham grywać w Magic Carpet,
lecz nie zmieniam nigdy skarpet,
czasu na to nie mam wcale,
przy pececie siedzę stale!

■ Tomasz Torkowski

Atari nienawidzę,
z Amigi sobie szydzę,
Spectrum w życiu nie kupię,
a Commodore mam w dupie!

■ Tomasz Torkowski

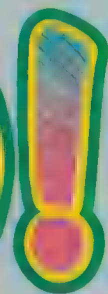
Czy lato, czy to zima,
gracza w domu wciąż coś trzyma!
to komputer ukochany,
przy nim jemy, przy nim sramy!

■ Tomasz Torkowski

Amigo! Ty jesteś jak choroba,
ile cię trzeba tępić,
ten tylko się dowie,
kto cię w grobie pochował!

■ Tomasz Torkowski

Cóż to człowieku, głowa cię boli?



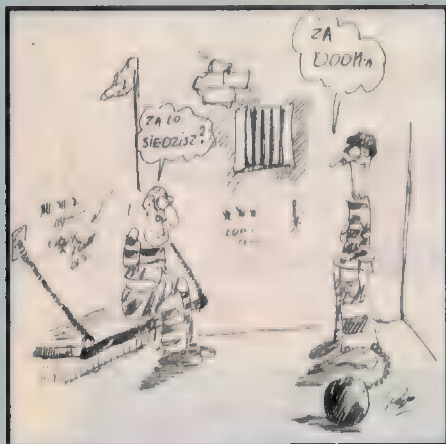
Co jest, że mówisz tak powoli?
Coś taki siny, czy źle się czujesz?
Jeszcze dzień, dwa i wykorkujesz!
Lecz jaka przyczyna jest twej choroby?
Pozwól i nam poznać jej powody,
nie palisz petów, nie pijesz wódki,
wiem! to na Atari grania są skutki!

■ **Tomasz Torkowski**

Nie ma litości dla Atarowców,
weźmy i wsadźmy ich do grobowców!

■ **Tomasz Torkowski**

Idzie nas trzech-wspaniałych pecetowców,
gdy nagle widzimy grupę atarowców,
nie mamy noży, ani pałek,
jeden się zbliża, w ręku ma wałek,
lecz nam nie straszna atarowców zgraja,
pierwszy z nich dostał kopa prosto w jaja,



czterech następnych na nas się rzuciło,
wreszcie coś się dzieje-było bardzo miło,
oczywiście-oni przegrali,
porządnie po mordach od nas dostali,
jaka szkoda, już po sprawie,
zakrwawione szczątki umierają na trawie!

■ **Tomasz Torkowski**

Na górze róże, na dole Amiga,
a na Amigę, Jasio sobie rzyga!

■ **Tomasz Torkowski**

Amigowcu, pajacu,
zawsze jesteś na kacu,
śmierdzi od ciebie z daleka,
gówienko ci nogawką ucieka,
uważaj, wypierdku, na Pecetowców,
oni zmiażdżą wszystkich Amigowców!

■ **Tomasz Torkowski**

Aniu! czas na Colgate!
Mamo, ja jeszcze giercuję!
Pogramy razem?
Spadaj, to mój komputer!

■ **Tomasz Torkowski**

Co to znaczy: Atarowiec siedzi w kuchni?
Jest dobrym służącym.
A jak siedzi w pokoju gościnnym?
ma za długi łańcuch!

■ **Tomasz Torkowski**

„AMIGA"
Amiga jest jak marzenie sen,
przez nią będziesz miał niejeden udany dzień.
Szalejąc na Amidze po lekcjach,
wyżyjesz się na nauczycielach,
ale także i na nauczycielkach.
Od czasu do czasu,
zrobisz dużo hałasu.
Kiedy mama każe wyłączyć Amigę,
od razu masz chęć na rozróbę.

■ **Piotr Zmysłowski**

PRZEKRĘTY

DENIS - penis
TEENAGENT - tani agent
LITIL DIVIL - Lutek debil
BIOFORGE - rentgen
MAGIC CARPET 2 - magia skarpet 2
KING DOM - bezdomni
NAVY STRIKE - nowy strajk
7 DNI I 7 NOCY - 7 dni kochania i 7 dni odkarzania
WOODRUFF - wodny rów
UNDER A KILLING MOON - uderz, a ja oddam
SIMON THE SORCERER - Szymon łowca serc
BALDIES - schadzka diabłów
BRUTAL PAWS OF FURY - brutalny paw na firanie

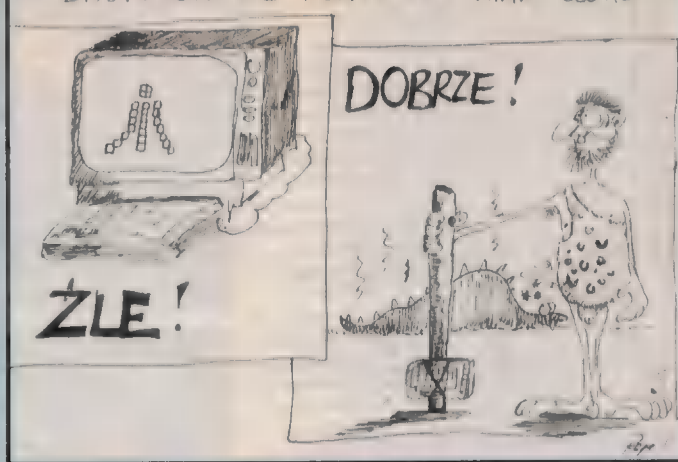
■ **Marcin Klebankiewicz**

MAGIC CARPET - magiczny pet w samochodzie
DARK SEED - ciemniak zobaczył literę „D"
SHELL SHOCK - szok w muszelkowie
THE NEED FOR SPEED - szybciej, kochanie szybciej!!!
ALIEN BREED - obcy piekarz
RAYMAN - porażony

■ **Jędrzej Lewandowski**

FUTURE WARS - powrót do przyszłości
GOBLINS 2 - dwa gile
SURFING NINJA - ninja na Hawajach
WISIELEC - wiesia i topielec
XENON - podwójny kaliber
UNIWERSAL WORRIOR - łowca wariatów
MAGIC POCKET - magiczne portki
ACES OF PACIFIC - okres na pacyfiku
OPERATION WOLF - opatroszyć wilka
PHANTASMAGORIA - porno i melancholia
RETRIBUTION - reanimacja
ORION CONSPIRACY - ORION+ przy pracy
GAMMA ZONE - strefa zrzutu
ANOTHER WORLD - świat WEYNE'A
WINDOWS 95 - wybory 95
JURAJSKI SEN - sen Jurka
HIRE GUNS - młode strzelby
MORPH - mutacja
CAMPAIGN - klozet
BARBARIAN - babcia klozetowa
LOST IN MINE - zgubiona mina
ZEEWOLF - rzygi wilka
METAL MUTANT - konserwa
SIMON THE SORCERER - Szymon na asfalcie
PERFECT GENERAL 2 - dwaj pancerni
FULL TROTLE - czacha dymi
RAVENLOFT - rewia na lodzie
CYTADELA - ciemna bela
DUNE - dziura
DUNE 2 - podwójne dno

■ **Piotr Zmysłowski**



RÓŻNE

Informacje z dziedziny ATARI
Atari jest KOMPUTEREM!!!??? Obecnie jest produkowany w Wąchocku. Przykładowa konfiguracja: blacha + elektryczność + kable + nośnik płyt gramofonowych + papier toaletowy = kosztuje 300 tyś. starych zł. Atari jest bardzo popularne. (????) - tak mówi moja babcia.

■ **Leszek Wolak**

Atari i jego największy konkurent ZX Spectrum prześcigają się w osiągnięciach.
1987 - (A) Zamiana kasztanów na GUZIKI!!!
1987 - (ZX) Spektrum ma coraz większą popularność.
1988 - (A) Atari wynalazł nowy post szeregowy __PAPIER TOALETOWY__
1988 - (ZX) ZX z MAGNETOFONEM!!!
1990 - (A) Atari z wbudowanym NOŚNIKIEM PŁYT GRAMOFONOWYCH.
1991 - (ZX) W ZX użyto po raz pierwszy układ spalony (scalony)
1991 - (A) Atari z obudową!!!
1992 - (ZX) Spektrum z procesorem!!!
1992 - (A) Wybuch jednego z komputerów w fabryce spowodował śmierć kilkunastu osób.
1993 - (ZX) Sabotaż w fabryce ZX.
1993 - (A) Atari z magnetofonem!!!
1994 - (ZX) Spektrum z monitorem!!!
1995 - (A) Atari z procesorem!!!

■ **Leszek Wolak**

PROGRAM TV

6.00 - Kiedy ranne wstają zorze - śpiewanie tipsów i kodów
9.00 - Wiadomości dla Ludu Komputerowego
9.15 - Skasować czy nagrać, magazyn poranny.
11.00 - Amiga i Ja, program dla dzieci.
12.00 - Klinika Zdrowego Człowieka, o zdrowych zalotach grania w „DOOM".
13.00 - Dyskietka i dżojstik, program Toniego Halika.
14.00 - PC-et jest moim Pasterzem - program dla atarowców.
15.30 - Sport, rozmowa z amigowcem klubu Legia Warszawa i relacja z uroczystego copyparty dla piłkarzy.
17.00 - Proszę Intela, a tata powiedział... - film dla dzieci.
19.00 - Dobranocka, Pan PC-et i Atari.
20.00 - Chwalę Intela - nagranie największej ilości dyskietek w Węgorzewie.
21.45 - Właśnie płonie spektrum, relacja z procesu i uroczystego spalenia fabryk: spektrum.
22.45 - Wieczorna zadyma.
00.45 - Ave Amiga, PC Rulez!

■ **Michał Dudulewicz**

W dzisiejszym wydaniu „Na Wesoło" nagrody otrzymują:
- za teksty Tomasz Torkowski - 50 zł
- za rysunki Piotr Górecki - 50 zł



TOYOTA SUPRA TURBO
cena: $46,000
masa: 1565 kg
silnik: Inline-6 Intercooled Twin Turbo
maks. obroty: 6800 RPM
maks. moc: 320 KM przy 5800 RPM

LAMBORGHINI DIABLO VT
cena: $252,000
masa: 1753 kg
silnik: V12 48-valve
maks. obroty: 7500 RPM
maks. moc: 492 KM przy 6800 RPM

MAZDA RX-7
cena: $37,000
masa: 1290 kg
silnik: 2-ROTOR WANKEL TWIN TURBO
maks. obroty: 8000 RPM
maks. moc: 255 KM przy 6500 RPM

THE NE[ED FOR] SPE[ED]

To jest poślizg,...

...a to jest zboczenie z prostej drogi.

Tak wygląda przejazd...

LOST VEGAS – długość toru – 3.0 mili, liczba okrążeń – 8
najlepszy czas: DIPPY 3:17.0 512TR; prędkość: MARIO 204.6 MPH DIABLO



NISSAN ACURA NSX
cena: $75,000
masa: 1365 kg
silnik: 24-valve V-6
maks. obroty: 8000 RPM
maks. moc: 270 KM przy
7100 MPH



CHEVROLET
CORVETTE ZR-1
cena: $66,000
masa: 1590 kg
silnik: V-8 32-valve
maks. obroty:
7000 RPM
maks. moc: 405
KM przy 5800 RPM

RRARI 512TR
a: $217,000
a: 1505 kg
: V12 48-valve
. obroty: 7250 RPM
. moc: 421 KM przy
0 RPM



PORSCHE 911
CARRERA
cena: $60,000
masa: 1390 kg
silnik: 12-valve
FLAT 6
maks. obroty:
6800 RPM
maks. moc: 270
KM przy 6100



DODGE VIPER RT/10
cena: $59,000
masa: 1500 kg
silnik: V-10
maks. obroty: 6000 RPM
maks. moc: 400 KM przy 4600

...ED FOR ...EED



Na tym moście aż chce się zatrzymać, by podziwiać widoki.



...pod wiaduktem.



Najwyraźniej tu, podczas budowy drogi, pijanemu majstrowi „lekko" odchyliła się poziomica.



...zakręty...



...latarni...



Strome zjazdy...



...samochody ... się wyśmienicie

przejazd ostrymi zakręta-
mi przez centrum miasta

Zawsze w końcu do-
ciera się do mety.

POLICE

dystrybucja: **IPS**
TEL. (0-2) 642-27-66

cena: **134.00 ,-**

wymagania:
PC 486DX2, 4 MB RAM,
VGA/SVGA, SB, CD-ROM x2 (1 CD)

ELECTRONIC ARTS '95

SYMULACJA

97%



Discomp NEWS



GAME BOY GAME GEAR SUPER NINTENDO MEGA DRIVE JAGUAR SATURN PLAYSTATION

Witamy w świecie konsol !!!

Zapraszamy Państwa do odwiedzenia świata gier telewizyjnych. Proponujemy podróż przez fascynującą krainę rozrywki. Znaleźć można u nas gry do konsol wszystkich popularnych typów począwszy od zabawek ręcznych typu Sega Game Gear oraz Nintendo Game Boy przez systemy 16 bitowe Sega Mega Drive i Super Nintendo aż do najnowocześniejszych urządzeń 32 bitowych Sony Playstation i Sega Saturn.

W każdym numerze naszej gazetki przedstawiać będziemy nowości i ciekawostki związane z urządzeniami służącymi naszej rozrywce. Zapraszamy !!!

INFORMACJE - CIEKAWOSTKI

Wśród producentów gier od pewnego czasu zapanowała moda na wydawanie gier biorących pomysły scenariuszy z filmów. Oczywiście urządzeniami które dają największą radość z wykorzystania tych produktów są konsole, jako prostsze w użyciu niż komputery. Najczęściej są to gry typowo zręcznościowe z elementami przygody tj. **ALLADYN, KSIĘGA DŻUNGLI, KRÓL LEW, ANIMANIACS, SMERFY, ASTERIX** oraz zręcznościowe gry akcji: **PRAWDZIWE KŁAMSTWA, SĘDZIA DREDD, BATMAN FOREVER.** Dostępne są one na większość popularnych konsol.

Inna kategoria gier to gry będące przeróbkami gier z automatów zręcznościowych są to np: **SUPER STREET FIGHTER, X-MEN, NBA JAM TOURNAMENT EDITION , MORTAL KOMBAT, PRIMAL RAGE, RISE OF THE ROBOTS, TEKKEN, TO SHIN DEN, RIDGE RACER, DAYTONA USA i VIRTUA FIGHTER.** Niektóre z nich dostępne są jednak tylko na konsole 32 bitowe najnowszej generacji, ze względu na duże wymagania graficzne oraz prędkość działania. Dalej przedstawimy Państwu dostępność tych tytułów z podziałem na typy konsol.

AKTUALNOŚCI

W tej rubryce prezentować będziemy propozycje z naszej aktualnej oferty.

NINTENDO GAME BOY

TRUE LIES, ALADDIN, JUNGLE BOOK, LION KING, ANIMANIACS, BATMAN FOREVER, KIRBY'S DREAM LAND, SUPER MARIO LAND, SPEEDY GONZALES, LEMMINGS, DONKEY KONG LAND, JUDGE DREDD, TINY TOONS, ASTERIX & OBELIX, MORTAL KOMBAT 2, MARIO & JOSHI, NBA JAM TOURNAMENT EDITION.

SEGA MEGA DRIVE

ECCO THE DOLPHIN, SAMURAI SHODOWN, STARGATE, TRUE LIES, URBAN STRIKE, COMIX ZONE, WARLOCK, PITFALL, SONIC 3, BUBSY, BATMAN & ROMIN, DEMOLITION MAN, BATMAN FOREVER, NBA JAM TOURNAMENT EDITION, FLINK, THEME PARK, SMURFS, SYNDICATE, FIFA SOCCER'96, NBA LIVE'96, NHL'96, MORTAL KOMBAT 3.

SUPER NINTENDO

LION KING, JUDGE DREDD, WOLVERINE, MICHAEL JORDAN, ANIMANIACS, DOOM, KILLER INSTINCT, PRIMAL RAGE, CLAY FIGHTER, SYNDICATE, MICKEY MANIA, TRUE LIES, WARLOCK, DEMOLITION MAN, TIME COP, BATMAN FOREVER, FIFA SOCCER'96, NBA LIVE'96, MORTAL KOMBAT 3, EATRHWORM JIM 2.

SEGA SATURN

RAYMAN, VIRTUA FIGHTER REMIX, DAYTONA USA, RAYMAN, VICTORY BOXING, VIRTUA HYDLIDE, ROBOTICA, PANZER DRAGOON, CLOCKWORK KNIGHT, BUG, VICTORY GOAL.

SONY PLAYSTATION

RIDGE RACER, TEKKEN, TO SHIN DEN, AIR COMBAT, DESTRUCTION DERBY, WIPE OUT, DISCWORLD, JUMPING FLASH, RAIDEN, NOVASTORM, KILEAK THE BLOOD, WRESTLEMANIA, THEME PARK, X-COM, WARHAWK, WORMS,

NOWOŚCI - ZAPOWIEDZI

Na tej kolumnie zamieszczać będziemy informacje o grach które wzbogacą naszą ofertę w najbliższej przyszłości.

- **KILLER INSTINCT** oraz **MORTAL KOMBAT 3** to tytuły na które na pewno z niecierpliwością czekają użytkownicy ***GAME BOY***'ÓW. Wg. posiadanych przez nas informacji gry te powinny pojawić się na rynku już w GRUDNIU'95.
- Sympatyczny prezentem dla użytkowników ***SUPER NINTENDO*** będzie z pewnością premiera gry **DONKEY KONG COUNTRY 2**, znów oszałamiająca grafiką na poziomie konsol 32 bit.
- Graczy lubiących strzelać do ekranu już niedługo uszczęśliwi firma SEGA proponując na ***SATURNA*** wspaniałą konwersję automatowej gry **VIRTUA COP**
- Ciekawie zapowiada się gra **VECTORMAN** do konsoli ***SEGA MEGA DRIVE*** w której jako sympatyczny Orbot ratujesz ziemię przed zagładą. W gazetowych recenzjach gra ta otrzymuje bardzo wysoką punktację.
- Wśród zapowiedzi na ***SONY PLAYSTATION*** można wymienić kilka gier na które czekają z niecierpliwością miłośnicy bijatyk automatowych. Są to **DARKSTALKERS** oraz **TEKKEN 2**, sądząc po zdjęciach wersje konsolowe nie różnią się niczym od wersji automatowych.

Dla miłośników gier DOOM'o podobnych polecamy gry **ALIEN TRILOGY i CRAZY IWAN**. Wykorzystują one graficzne techniki texturowania i cieniowania, co stawia je wyżej pod tym względem od DOOM'a.

■ Ultra 64 – od dawna zapowiadana, 64-bitowa konsola do gier firmy Nintendo wciąż jeszcze nie może trafić do sprzedaży. Pierwsze 100 egzemplarzy zostało zaprezentowane 24 listopada na wystawie Shoshinkai w Makhuri. Na rynku japońskim konsola ma być sprzedawana pod nazwą Nintendo 64 już od stycznia 1996 r. Amerykańscy i europejscy miłośnicy gier będą na nią musieli poczekać nieco dłużej – zgodnie z zapowiedziami przedstawicieli Nintendo na te rynki konsola trafi dopiero w kwietniu '96 i oczywiście będzie sprzedawana pod nazwą Ultra 64. Obecnie jest podobno gotowych ponad 100 gier na tę konsolę, jej nabywcy będą więc już na starcie mieli dosyć bogaty wybór. Ciekawostką jest to, że konstruktorzy z Nintendo zdecydowali, że gry na Ultra 64 nie będą zapisywane ani w kartridżach, ani na CD-ROM-ach! Nośnikiem mają być specjalne opracowane dyski magnetyczne – bardzo szybkie i podobno niemożliwe do skopiowania.

■ Francuski oddział Nintendo spłatał nieprzyjemnego figla swym miłośnikom. W kilku magazynach poświęconych grom zamieścił bowiem serię dwustronicowych reklam konsoli Ultra 64, z prośbą dzieci do Świętego Mikołaja, aby nie przynosił im, wcześniej zamówionych, konsol 32-bitowych. Cały dowcip kryje się w tym, że Ultra 64 trafi na rynek europejski nie wcześniej niż w kwietniu '96. Jeśli więc Święty Mikołaj potraktuje serio te prośby, to tysiące francuskich dzieci nie dostaną pod choinkę żadnej konsoli. Ich wdzięczność dla Nintendo będzie na pewno ogromna.

■ Za sprawą brytyjskiego tygodnika „Sunday Times" rynek gier komputerowych został zelektryzowany informacją o rezygnacji firmy Atari z dalszej produkcji Jaguara i przerzuceniu wszystkich sił na projektowanie oprogramowania na inne platformy sprzętowe. Atari zdecydowanie jednak zaprzeczyło tym pogłoskom. Okazuje się, że przyczyną całego zamieszania było rozwiązanie przez Atari umowy na zaprojektowanie hełmu VR przez firmę Virtuality. Przyczyny zerwania kontraktu nie są wystarczająco jasne, tym bardziej, że na majowej wystawie E3 w Los Angeles został publicznie pokazany prototyp tego hełmu. Teraz jednak Virtuality poszukuje chętnego na odkupienie gotowego projektu taniego hełmu VR, a Atari przestało wspominać o VR na Jaguara (choć jeszcze w lecie zapowiadano jego premierę przed tegoroczną Gwiazdką). Dzięki niedyskrecji przedstawiciela Virtuality potwierdziły się jednak dwie informacje – na pewno nie będzie w tym roku hełmu VR na Jaguara, natomiast Atari na pewno zamierza konwertować najlepsze swe gry również na inne niż Jaguar platformy. Pierwsza z takich gier – „Tempest 2000" – powinna pod koniec roku pojawić się w wersji na PC.

■ American Laser Games, firma znana dotychczas z typowo „męskich" filmów interaktywnych („Mad Dog MacCree", „Space Pirates"), zamierza wypuścić w listopadzie nową grę, tym razem adresowaną głównie do żeńskich odbiorców. Ma ona nosić tytuł „McKenzie & Co." i przez twórców jest określana jako „towarzyska gra przygodowa" (social adventure). Jej akcja toczy się w typowej amerykańskiej szkole średniej i obejmuje zagadnienia takie jak nauka, przyjaźnie, randki, zakupy, życie rodzinne i praca dodatkowa. Gra może zdobyć olbrzymią popularność, szczególnie w gronie miłośniczek serialu „Beverly Hills 90210"!

KOMPU KON KO

TOH SHIN DEN

PLAYSTATION



„Toh Shin Den" to wizytówka konsoli PlayStation, a raczej odjazdowa nawalanka, która po prostu zwala z nóg. Pierwsze wrażenie jest takie, że nie bardzo wiadomo o co w tym wszystkim chodzi – szalone najazdy kamery, niesamowicie płynna animacja i zawrotne tempo 90,000 wieloboków (Polygonów) na sekundę! Dopiero po chwili, kiedy już zdołamy ochłonąć, można przypatrzyć się gierce jakby z innej strony. Oto widzimy ośmiu perfekcyjnie animowanych wojowników, każdy dysponuje właściwym sobie wachlarzem ciosów i bronią: kije, szable, piki, nun-chaku są tu na porządku dziennym, dodatkowo można zabawić się w rzucanie ognistymi kulami itp. bajerami. Fantastyczne postacie poruszają się doprawdy błyskawicznie i bardzo realistycznie, robiąc uniki i szaleńcze wyskoki, niezadko połączone z szybowaniem w powietrzu. Wszystko to jest oczywiście mocno naciągane, jednak robi ogromne wrażenie na grającym. Przy „Toh Shin Denie" szczęka osuwa się w dół. Oprawa graficzna stoi na najwyższym poziomie, efektu końcowego dopełniają świetne tła (refleksy odbijającego się słońca, góry, lasy itd.) oraz ścieżka dźwiękowa. Są to miłe dla ucha, optymistycznie nastrajające kawałki znane z nowych japońskich kreskówek. Aż chce się komuś przykopać! Jeśli chodzi o poziom trudności, to standardowe ustawienie ‹easy› stanowi bułkę z masłem, nawet ‹very hard› nie powinno sprawić większego kłopotu zaprawionym w bojach graczom. „Toh Shin Den" staje się ciekawszy, jeśli do gry zaprosisz koleżankę lub kolegę. Możemy nieco urozmaicić sobie zabawę, grzebiąc w menu Options: wybrać spośród 32 różnych dostępnych wariantów sterowania, zmienić kąt widzenia kamery, ustalić czas trwania walki, odporność zawodnika, a nawet uaktywnić opcję automatycznej samoobrony. „Toh Shin Den" to gra godna polecenia i to nie tylko fanatykom mordobić.





■ Sandey

TEKKEN

PLAYSTATION

Posiadacze PlayStation uważają, że jest to najgenialniejsza z bijatyk i mają rację, gdyż tak na prawdę, „Tekken" jest jedną z najlepszych przeróbek z automatów na konsole jaka kiedykolwiek powstała. Ośmiu wojowników walczy między sobą o prawo do walki z wojownikiem wszechczasów Heihachim. Po wygraniu walk ze wszystkimi zawodnikami staje się do walki z bardziej zaawansowanym odbiciem samego siebie, a po zwycięskiej walce z bossem Heihachim możemy obejrzeć wspaniale renderowany filmik. Inaczej niż w innych grach tego typu np: „To Shin Den" i „Virtua Fighter", pole walki przesuwa się w prawo lub lewo bez ograniczeń, więc gracze nie muszą obawiać się wypadnięcia za ring. Postacie w „Tekkenie" są bardziej kanciaste w porównaniu z lepiej wygładzonymi wojownikami w „To Shin Den'ie". Wojownicy wyglądają jakby byli zbudowani z grubo ciosanych bloków, ale płynność ich ruchów nadrabia niedostatek detali. Pole walki obraca się podczas gry, a podporą wspaniałej grafiki są autentyczne dźwięki (słychać więc gruchot łamanych kości i jęki walczących). Podkład muzyczny wnosi wiele życia do walki na każdym poziomie. Sterowanie wyróżnia tę grę spośród innych tego typu. Wszystkie ruchy można dowolnie definiować i używać ich w zestawach ciosów następujących po sobie (tzw. combos), zarówno walcząc na ziemi jak i w powietrzu. Dla porównania ciosy w innych grach są widowiskowe, ale niezbyt efektywne. Zamiast głównych funkcji takich jak uderzenie pięścią i kopnięcie, „Tekken" oferuje bardziej precyzyjny sposób zadawania ciosów tzn. sterować można każdą ręką lub nogą z osobna. Na przykład jeżeli wciśniesz przycisk lewego uderzenia pięścią (left punch) twój wojownik będzie używał lewej ręki. Te nowe możliwości zostały wymuszone przez szerokie zastosowanie „combosów". Dla przykładu, jeśli zawodnik wykonuje dwa ciosy lewą ręką, następnym ruchem musi być cios prawej ręki w celu zbalansowania ciała.







Reasumując, „Tekken" z realistycznie rozwiązanym sterowaniem, wieloma wojownikami i strategią walki, nie bez powodu uznawany jest za najlepsze z dostępnych mordobicie.

■ Banan

TERY TRA NSOLE

DONKEY KONG COUNTRY

SNES



Oglądając tę grę ■ trudno uwierzyć, że może ona działać na konsoli 16-bitowej, ■ tak właśnie jest! Mamy tu do czynienia z najlepiej wykonaną pod względem oprawy graficznej grą, jaka dotychczas powstała na SNES-a. Było to możliwe dzięki współpracy Nintendo z Silicon Graphics – światowym leaderem w dziedzinie komputerowej obróbki obrazu. Właśnie dzięki stacjom graficznym Silicon Graphics, świat mógł ujrzeć tak realistyczne tricki filmowe, wykorzystane w filmach „Terminator" i „Park Jurajski". Wszystkie postacie występujące w grze „Donkey Kong Junior" zostały zaprojektowane i wyrenderowane na tych właśnie stacjach graficznych, ■ efekt tych wysiłków widoczny jest od razu po włączeniu gry. Wszyscy bohaterowie gry wyglądają bardzo realistycznie – przypominają bardziej małe pluszowe zabawki (3D) niż wykonane przez plastyka, rysowane i animowane zwierzątka (2D). Jest to nowość ■ grach na SNES-a, ale firma Nintendo planuje już dalsze przygody sympatycznej małpki. Gra jest typową platformówką, tj. szybką zręcznościówką z mnóstwem różnorodnych planszy – około 100 lokacji plus plansze bonusowe. Dziesiątki niespodzianek, pułapek i karkołomnych przeszkód. Dodatkowo wędrując po tej fantastycznej krainie, nasza małpka spotyka wiele ciekawych zwierząt, które mogą być pomocne ■ grze, jak np. nosorożec Rambi, struś Expresso, żabka Winky. Jakby tego wszystkiego było mało, to naszemu Donkey Kongowi może towarzyszyć kumpel Diddy Kong, ale może on także (to zależy od wyboru gracza) występować przeciwko nam, gdy gramy z przeciwnikiem na 2 joypady.

„Donkey Kong Country", to gra dla całej rodziny, wspaniale, niemal filmowo zrealizowana, ogromnie rozbudowana, zabawna i szybka. Nie można się przy niej nudzić!

Musicie wiedzieć, że na świecie sprzedano ponad milion egzemplarzy tej wspaniałej gry.

■ MS









Stary pomysł, a nowe wykonanie, tak najkrócej można streścić jedną z najnowszych gier dostępnych na Jaguara. Jest to typowa platformówka utrzymana w klimacie wielkiej przygody, ■ stylistyce przypominającej filmy o słynnym archeologu, poszukiwaczu przygód, nazywanym przez znajomych Indiana Jones. Akcja rozgrywa się w dżungli amazońskiej, gdzie nasz bohater musi odnaleźć ukryte skarby Majów.

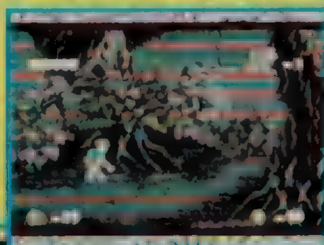


PITFALL

JAGUAR, SEGA

Zadanie wbrew pozorom nie jest tak trudne, jak miało to miejsce w poprzednich częściach przygód Harrego Pitfalla znanych z komputerków 8-bitowych. Tu nie mamy tak wielu lokacji, ■ dobre opanowanie sterowania postacią jest gwarancją sukcesu. Gra, ze względu na oprawę graficzną, ciekawy pomysł i wykonanie może się podobać, choć trochę szkoda, że tak szybko można ją skończyć.

■ MS





ZA UDOSTĘPNIENIE KONSOLI I OPROGRAMOWANIA, DZIĘKUJEMY FIRMOM:
SEGA – DISCOMP, tel. (0-22) 669-00-32
JAGUAR – MIRAGE SOFTWARE, tel. (0-22) 671-15-51
NINTENDO – AMERICAN COMPUTERS ■ GAMES, tel. (0-22) 333-073

WS – Wydanie Specjalne CS, CS – Computer Studio, GK – Gry Komputerowe, MM – Multimedia Magazyn

Archiwalne Numery

1869	GK 6-7/94
7 dni i 7 nocy	GK 10/95
7th Guest	MM 1/94
Aces Of The Deep	GK 3/95
Alone In The Dark	CS 1/93
Alone In The Dark 2	CS 2/94
Alone In The Dark 3	GK 4/95
Amazon Flight Of The Queen	GK 9/95
Amazon Guardians Of Eden	CS 3/93
American Revolt	GK 3/94, 5/94
Another World	CS 5-6-7
B-Wing	CS 4/94, 1/95
Beneath a Steel Sky	GK 6/95
Benefactor	WS 1/95
Betrayal At Krondor	CS 4/94, 5/94
Bioforge	GK 9/95, 10/95
Birds Of Prey	WS 5/93, 1/94
Black Crypt	CS 5/93
Blue Force	GK 1/93
C.H.A.O.S. Continuum	GK 1-2/95
Cadaver	CS (2/93), 3/93
Caesar	CS 1/94, 2/94
Campaign 2	CS 2/94
Cannon Fodder	GK [illegible]
Chaos Strikes Back	CS 5-6-7
Christoph Kolumbus	WS 4/94
Chuck Rock	GK 1/93
Civilization	WS 2/93, 3/93, 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Colonization	GK 12/94
Colorado	CS 2-3-4
Comanche	CS 1/93
Companions Of Xanth	CS 2/94
Cruise For A Corpse	CS 2-3-4
Curse Of Enchantia	CS 1/93
Cyberia	GK 4/95
Cyclemania	GK 6/95
Dark Legions	CS 1/95, 2/95
Dawn Patrol	[illegible] 3/95
Death Mask	WS 1/95
Detroit	CS 5/94
Discworld	GK 6/95
Dogfight	WS 2/94
Doom	GK 3/94, 5/94
Dr. Radiaki	GK 1-2/95
Dragonsphere	CS 3/94
Dragonstone	[illegible] 2/95
Dream Web	GK [illegible]
Dune	WS 2/94, 3/94
Dune II	WS 4/94
Eco Quest	CS 4/93
Eksperyment "Delfin"	GK 1-2/95
Elf	WS 3/94
Elvira	CS 2-3-4
Elvira II	CS (2/93), 3/93
Eye Of Beholder	CS 2-3-4, 5-6-7, 1/93, (2/93)
Eye Of Beholder II	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
F-117A	CS 1/93
F-15 II	WS 4/93
F-19	CS 2-3-4
F-29 Retaliator	CS 2-3-4, 5-6-7
Falcon	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/94
Fascination	CS 4/93
Fetiche Maya	CS 2-3-4
Fighter Bomber	WS 2/92
Fire Force	CS 3/93
First Samurai	CS (2/93), 3/93
Flashback	CS (2/93)
Flight Of The Intruder	WS 4/93, 5/93, 1/94, 2/94, 3/[illegible]
Formula I Grand Prix	[illegible] 5-6-7
Freddy Pharkas	CS 4/93
Frontier	WS 4/94, 1/95
Front Lines	GK 6/95
Fury Of Furries	GK 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94
FX Fighter	GK 10/95
Gabriel Knight	GK 2/94, 3/94, 4/94
Goblins 2	CS 1/93
Goblins 3	GK 1/94, 2/94, 3/94, 4/94
Great Naval Battles	CS (2/93), 3/93
Gunship	WS 2/92
Gunship 2000	CS 6/93, 1/94
Hammer Of The Gods	GK 7–8/95
Hardball [illegible]	GK 5/95
Harpoon	WS 1/94, 2/94
Helmdall	CS 4/93
Helmdall II	CS 5/94
Hero Quest	GK 4/94
Hero Quest - misje dodatkowe	GK 5/94
Hero's Quest	WS 1/94
Hired Guns	GK 1/94
Ice Man	CS 2-3-4
Inca 2	GK 7–8/95
Indiana Jones 3	GK 5/95
Indiana Jones IV	CS 1/93
Inferno	GK 10/95, 11/95
Innocent 2 (Guilty)	GK 3/95
Ishar 2	GK 6-7/94, 8-9/94
Ishar 3	GK 10/94
Jagged Aliance	GK 9/95
K–240	WS 2/95, 3/95
Kajko i Kokosz	WS 2/95
KGB	CS 4/93
Killing Cloud	WS 1/94
King Quest VI	GK 7–8/95

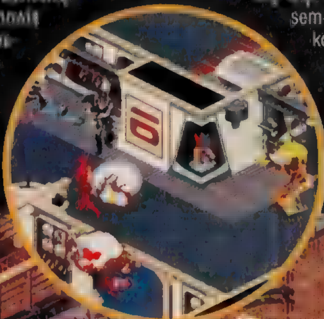
King's Quest VII	CS (2/93), GK 10/95
Knights Of Xentar	CS 2/95
Lands Of Lore	CS 5/94, 1/95, 2/95
Larry I	CS 2-3-4
Larry III	WS 2/92
Larry 6	GK 6-7/94
Laura Bow [illegible]	GK 5/94
Legacy	CS 1/94, 2/94
Legacy Of Sorasil	WS 4/94, 1/95, 2/95
Legend Of Kyrandia	CS 1/93
Legend Of Kyrandia 2	CS 2/94
Legend Of Kyrandia 3	GK 6/95
Lester Manley...	GK 4/95
Live [illegible] Death	CS 5-6-7
Lost Eden	CS 6/95
Lost In Time	GK 1/94, 2/94
Lost Vikings	GK 1/93, 1/94, 2/94, 3/94
Lure Of The Temptress	CS 5-6-7
Mad Dog McCree	GK 4/94
Mad Dog McCree	GK 8-9/94
Man Enough	MM 1/94
Maniac Mansion 2	CS 5/93
Master Of Orion	CS 4/94, 5/94, 1/95
Mentor	GK 3/95
Midwinter II	CS 5-6-7
MiG-29 M	WS 4/93
Millenium 2.2	WS 3/93
Monkey Island	CS 5-6-7
Mortal Kombat 2	GK 3/95, 4/95
Narco Police	CS 5-6-7
Navy Fighters	CS 2/95
Oil Barons	WS 3/93
Oldtimer	WS 3/95
One Must Fall	GK 5/95
Perfect General	WS 3/94
Pirates! Gold	CS 3/94
Pizza Tycoon	GK 4/95
Plan 9	GK 1/94
Player Manager 2	WS 4/94
Police Quest [illegible]	GK 5/94
Populous	WS 2/92
Populous II	CS 5-6-7
Ports Of Call	WS 3/93
Powermonger	WS 2/92
Prince Of Persia 2	CS 5/93, 6/93, 7/93, 1/94, 2/94
Prisoner Of Ice	GK 10/95
Quest For Glory III	CS 7/93
Quest For Glory IV	GK 4/94
Railroad Tycoon	CS 2-3-4, 5-6-7
Rebel Assault	GK 6-7/94
Red Baron	WS 4/93
Return Of The Phantom	CS 6/93
Reunion	CS 2/95
Ring World	GK 3/94
Ring World 2	GK 6/95
Rise Of The Dragon	CS 3/93
Rise Of The Robots	GK 5/95
Robin Of The Longbow	WS 4/93
Robinson Requiem	WS 3/95
Sabre Team	GK 7–8/95
Sam [illegible] Max	CS 1/94
Search For Cetus	GK 4/94
Second Samuraj	WS 1/95
Secret Of Monkey Island	CS 2-3-4
Settlers	GK 10/94, 11/94, 12/94
Shadow Of The Comet	CS 6/93
Sherlock Holmes	CS 3/93
Silent Service II	CS 2-3-4
Sim City	WS 2/92
Sim Tower	GK 6/95
Simon The Sorcerer	CS 7/93
Space Crusade	GK 4/94
Space Hulk	GK 3/94
Space Hulk	WS 5/93
Space Quest V	CS 3/93
Star Federation	GK 4/95
Storm Master	WS 3/93
Supremacy	WS 3/94
Syndicate	CS 7/93
System Shock	GK 4/95, 5/95, 6/95, 7–8/95
Tajemnica Statuetki	GK 2/94
Teenagent	GK 3/95, 4/95
The Big Red Adv.	GK 5/95
The Daedalus Encounter	GK 9/95, 10/95
The Last Bounty Hunter	GK 9/95
The Orion Conspiracy	GK 9/95
Theme Park	GK 4/95, 5/95
Thunderhawk	CS 2-3-4
Thunderhawk	WS 5/94
Tie Fighter	CS 5/94, 1/95
Time Machine	CS 2-3-4
Twisty Pepper	CS 4/93, 5/93
UFO	GK 7–[illegible]/95
UFO 2	GK 5/95
Ultima VIII	GK 8-9/94, 10/94
Ultima Underworld II	CS 4/94
Under A Killing Moon	GK 12/94
Universe	GK 10/94
Valhalla	GK 11/94, 12/94, 1-2/95
Warcraft	GK 1-2/95
Warlords	CS 5-6-7
Warriors	GK 9/95
Waxworks	WS 3/93
Ween – The Prophecy	CS 6/93
Who Shot Johnny Rock?	GK 5/94
Woodruff	GK 5/95
X-Wing	CS 5/93, 6/93
X-Wing – Tour Of Duty IV	CS 3/94
Zool	GK 1/93

Numery w nawiasach nie dostępne w redakcji.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY - str. 41

CRUSADER
NO REMORSE

Do licznie [redacted] gatunku strzelanek [redacted] gra „CRUSADER: No Remorse", wydana przez ORIGIN Ltd., a [redacted] w Polsce [redacted] IPS Computer [redacted]. Po zainstalowaniu gry [redacted] sprzętowe 486DX/66 8 MB RAM, [redacted] zajmie [redacted] dostrzeże od razu, że „CRUSADER" [redacted] strzelanek, od [redacted] odchodzą [redacted] gatunku. „CRUSADER" to krzyżówka nowoczesnej strzelaniny [redacted] i [redacted] trudną [redacted]. Tego [redacted] dziś pewien standard, [redacted] strzegany [redacted] ców gier. [redacted] animacji oraz dobrym, pełnym



brzmieniem muzyki [redacted] efektów. Teren akcji [redacted] jest w formie [redacted] (tak np. [redacted] w „SYNDICATE" czy w [redacted]) co znakomicie ułatwia [redacted] boju i [redacted] uniknąć wielu, choć nie wszystkich [redacted]. Forma ta [redacted] kierować swoim bohaterem, ale umożliwia [redacted] otoczenia. A jest [redacted]!

Pora na [redacted] gry. To zwinny i muskularny [redacted] walczący z [redacted] i wszelkim draństwem [redacted] świata. Ubrany jest [redacted] czerwony kombinezon, [redacted] na jego łatwą [redacted] zarówno [redacted] gracza, jak i [redacted]. [redacted] człowiek, dla [redacted] nie ma [redacted] ma do [redacted] szereg nie[redacted]. Może [redacted] zabrać [redacted] sobą tylko [redacted] broni, garść [redacted]. Bohater ma do [redacted] tylko [redacted] życie, [redacted] samo [redacted] graczem stoi jednak rozległy [redacted] jest pistolet BA-40, [redacted] kariery. [redacted] naszej obrotności zależy, jak szybko [redacted] do rozmaitych laserów, [redacted] ognia i bomb, [redacted] coraz [redacted] oczyszczają ekran z przeciwnika, [redacted] i innych rzeczy stojących na [redacted] nie jest łatwo [redacted] w gmatwaninie [redacted] za każdym [redacted] to w [redacted] laboratoria.

[redacted] mem. [redacted] to [redacted] szczegółami, interaktywne otoczenie, [redacted] grana-tem, to [redacted] samym [redacted] Dnia. Rzadko spotykaną w [redacted] typu [redacted] jest możliwość sterowania niektórymi [redacted], jak np. [redacted] czy [redacted] ich [redacted] pracę [redacted]. Nie [redacted] ale [redacted] sem trzeba i [redacted] kować. To miłe ze strony autorów [redacted] Sposób gry przedstawiony jest chłodno, bez [redacted] bardzo realistycznie. [redacted] nie to [redacted] uznaniem [redacted] znawców tego [redacted] szczęście pomocnicze [redacted]. Są one [redacted] zać teren [redacted] wrogiem. Na [redacted] kilka uwag o kon[redacted] we [redacted] 486DX/66 i 8 MB RAM [redacted] już [redacted] chnie [redacted] standardem [redacted] nam to polubić. [redacted] się do tej [redacted], że [redacted] przy [redacted] animacji i bez [redacted] uwagę [redacted] rownika do [redacted], ale można [redacted] ze [redacted] opcji, [redacted] sztem [redacted], a nawet [redacted] W [redacted] mamy do dyspozycji cztery [redacted] gry i nie ma się [redacted] wstydzić [redacted]. Na uznanie [redacted] mi, [redacted] na jeszcze [redacted] rzecz ważna! W tej [redacted] nie ma [redacted] do [redacted]. To [redacted] się [redacted] z [redacted] sumieniem [redacted] „CRUSADERA"!

■ RESET

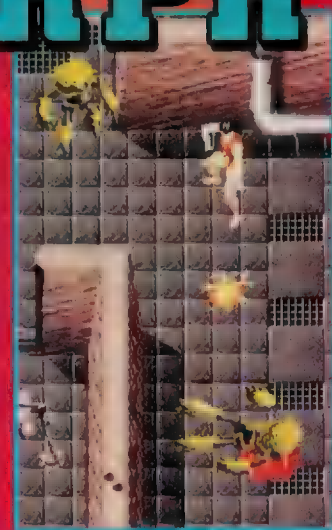
dystrybucja: IPS, [redacted] 642-27-66

ENTOMORPH

[illegible]







[illegible] ...sujące i nastrojowo oddająca klimat baśniowego świata. Znacznie słabsza jest ścieżka dźwiękowa. Sposób sterowania bohaterem jest dość toporny. Opcje ekranów obsługi gry mają nieszablonową grafikę i działają bez zarzutu. Grę wydano na CD, uruchamiana jest w środowisku Windows v.3.0 oraz Windows95. Wymagany procesor to 486/66 i 8 MB RAM. Miłośnicy gier tego gatunku powinni mieć „ENTOMORPH" w swojej kolekcji.

■ RESET

Dystrybucja: CGS, tel. [illegible]

PRENUMERATA

1. Prenumerata krajowa na II kwartał '96 w RUCH-u

Należność (2,20 zł x 3) za numery: kwiecień, maj, czerwiec, można już wpłacać do oddziałów „Ruch" właściwych dla miejsca zamieszkania prenumeratora.

2. W redakcji

Odchodzimy czasowo od praktyki zamieszczania w każdym numerze blankietu na prenumeratę. Jest to spowodowane przede wszystkim postawą poczty, która rządząc się swoimi prawami, w niektórych placówkach przyjmuje formularze wycięte z gazet, a w innych nie. Zatem jeśli ktoś chce zamówić prenumeratę musi skorzystać ze standardowego blankietu pocztowego na przekaz pieniężny. Należy owy blankiet dokładnie i czytelnie wypełnić zwracając uwagę na to, aby na odcinku dla adresata znalazł się pełny adres zamawiającego – imię, nazwisko, kod, miasto, ulica, numer mieszkania. Dla pewności należy powtórzyć to samo w miejscu na korespondencję (na odwrocie druku). Tam należy napisać koniecznie od którego numeru ma obowiązywać prenumerata. Zamówienia na prenumeratę przyjmujemy na 3, 6, 12 kolejnych numerów. Aktualna cena „Gier Komputerowych" w prenumeracie wynosi 2,20 zł i jest stała przez cały czas obowiązywania prenumeraty.

UWAGA! KAŻDY KTO ZAMÓWI PRENUMERATĘ 12 KOLEJNYCH NUMERÓW „GK" OTRZYMA OD REDAKCJI ZA DARMO KRĄŻEK CD DLA PC.

JAK ZAMAWIAĆ ARCHIWALNE NUMERY

Żeby zamówić dowolny numer z poprzednich wydań naszego pisma należy przesłać przekazem pocztowym na adres redakcji (CGS, 04-202 Warszawa, Marsa 6) określoną kwotę pieniędzy będącą sumą cen detalicznych zamówionych numerów plus koszty przesyłki pocztowej. Wykaz ciekawszych instrukcji, które znalazły się w poprzednich numerach, zamieszczono na sąsiedniej stronie. Cena każdego numeru archiwalnego wynosi 1,50 zł za wyjątkiem trzech numerów wstecz licząc od ostatniego, na które obowiązują ceny detaliczne wydrukowane na okładce. Koszty przesyłki ponosi zamawiający, a wynoszą one: 0,60 gr. za wysyłkę 1 egz., 0,80 gr. za wysyłkę 2 egz. lub 1,20 zł za jednorazową wysyłkę powyżej 3 egzemplarzy.

ROCZNIK TANIEJ!

Uwaga! Zamawiając jednorazowo rocznik '94 „Gier Komputerowych" możesz uzyskać znaczne oszczędności.

Cena całego rocznika '94 wynosi zaledwie 10,00 zł +1,50 zł (koszty przesyłki). W skład tego zestawu wchodzą następujące numery „GK" 1/94, 2/94, 3/94, 4/94, 5/94, 6-7/94, 8-9/94, 10/94, 11/94, 12/94 i extra 1/93, co nam daje łącznie 11 numerów, czyli poniżej 1,00 zł za egzemplarz. Zamówienia na rocznik „GK" przyjmujemy również na standardowych blankietach pocztowych – przy zamówieniu dopisać „rocznik".

Wpłat na prenumeratę i numery archiwalne można dokonywać także przelewem na konto bankowe:

PKO B.P. XII O/W-wa 1629-314295-136.

KONKURSY

W związku z olbrzymim zainteresowaniem konkursem świątecznym przy jednoczesnym opóźnieniu ze spedycją ostatniego numeru „GK", zdecydowaliśmy o przedłużeniu ostatecznego nadsyłania odpowiedzi na konkurs, do dnia 18 stycznia. W numerze 2/96 ogłosimy więc laureatów konkursu świątecznego i zgadywanki rysunkowej. W tym numerze ograniczymy się do rozstrzygnięcia konkursu „3 pytania".

ROZWIĄZANIE KONKURSU
Rozwiązanie konkursu „3 pytania" z nr 12/95
1. „Street Fighter", „Mortal Kombat",...
2. 7 CD
3. EF:2000

Nagrody otrzymują:
Grę MARKO POLO wylosował PIOTR STAŃDO z Lubochni.
Gratulujemy!

PYTANIA KONKURSOWE 1/96
1. Podaj podtytuł gry „Battle Isle 3"
2. Podaj imię i nazwisko twórcy „Phantasmagori"
3. Jaki jest tytuł gry, która została zrealizowana na podstawie pomysłu samego S. Spielberga.

Nagrodami w konkursie są:
„ŚWIAT WINDOWS" (PC CD-ROM) ufundowała firma PEARL
„WITCHAVEN" (PC CD-ROM Shareware) ufundowała firma PEARL
„RISE OF THE TRIAD" (PC CD-ROM Shareware) ufundowała firma PEARL
„TEO" (AMIGA) ufundowała firma TIMSOFT
„AGENT UOP" (C-64 dysk) ufundowała firma L.K. AVALON
„NOCTURNO" (C-64 kaseta) ufundowała firma L.K. AVALON
„KLEMENS" (C-64 kaseta) ufundowała firma L.K. AVALON

Karty pocztowe z prawidłowymi odpowiedziami należy przesyłać na adres:
CGS
04-202 Warszawa
al. Marsa 6



TIPS & TRICKS

Hej twardziele! Dziś mała niespodzianka dla posiadaczy konsol. Oto porycjka świeżutkich tipsów specjalnie dla Was – posiadacze PC-tów i innych platform muszą się trochę wstrzymać.

WIPEOUT (PlayStation)

Jak zapewne wiecie, mamy tu możliwość wyboru jednej z czterech „stajni", dla której będziemy się ścigać. Po długim grzmoceniu w „WIPEOUT'a", mogę pokusić się o małe zestawienie i ocenę dostępnych latadeł:

▪ AG Systems
przyspieszenie: 3
prędkość max. : 4
uzbrojenie : 5
sterowność : 2

AG Systems to druga w kolejności prędkość maksymalna, najlepsze uzbrojenie i najgorszy promień skrętu. Z pewnością nie jest to bolid dla początkujących.

▪ Auricom
przyspieszenie: 5
prędkość max. : 2
uzbrojenie : 3
sterowność : 4

Auricom ma największego „kopa", drugi w kolejności promień skrętu i najniższą ze wszystkich prędkość maksymalną. Polecam początkującym.

▪ Quirex
przyspieszenie: 2
prędkość max. : 5
uzbrojenie : 4
sterowność : 3

Quirex to najszybsza gablota, a co za tym idzie, dość trudna do opanowania. Jest jak VW Golf VR6 – niedoświadczony żółtodziób szybko wyląduje na najbliższej ścianie. Najlepsze efekty uzyskuje się w połączeniu z hamulcami powietrznymi.





• Feisar
przyspieszenie: 4
prędkość max. : 3
uzbrojenie : 2
sterowność : 5

W sumie jest to najbardziej praktyczny pojazd. Ma niezłe przyspieszenie i bardzo dobry promień skrętu. Słabym punktem jest raczej kiepska odporność na uderzenia i broń wroga.

Na koniec mała podpowiedź. Na starcie „spod świateł" nie wyrywaj się bezmyślnie do przodu, jak dziki osioł. Zaczekaj spokojnie, aż starter krzyknie „ONE", dopiero wtedy depcz na maksa. Jeśli uda Ci się zrobić wszystko w odpowiednim momencie, to – krótko mówiąc – wylecisz jak z procy.

RIDGE RACER (PlayStation)

Po pierwsze, na ekranie tytułowym możesz wcisnąć L1 + L2, tylko po to, by wciskając lewo-prawo itd. móc... wiem, to tylko bajer, teraz już będzie bardziej poważnie. A więc tak: nie olewaj z góry strzelanki a-la-Galaxian zaraz po włożeniu krążka do konsoli. Zamiast tego rozwal wszystko co się rusza. W nagrodę dostaniesz 8 nowych wozów. Dodatkowo, po przejściu czterech pierwszych tras jako Winner, możesz spróbować zdobyć pewien ukryty samochód. Najpierw jednak musisz pokonać go na trasie TT (Time Trial) Extra i to w kompletnych ciemnościach. Jeśli Ci się to uda, jesteś panem drogi (acceleration, grip, speed i handling na maksa).

TOH SHIN DEN (PlayStation)

Aby walczyć jako Gaia, na ekranie tytułowym depnij: dół, dół + lewo, lewo, kwadrat. Usłyszysz okrzyk „fight!" i litery zmienią kolor z niebieskiego na czerwony. Wystartuj grę na „one player" i wybierz Eiji (wciskając góra+cokolwiek). Teraz tylko pozostaje Ci nie dać się stłuc. Podobny trik działa dla Sho, ale po zmianie koloru liter zaczekaj na demo, dopiero teraz wciśnij Start i na ekranie tytułowym depnij na DRUGIM joypadzie: prawo, lewo, prawo, lewo, kwadrat. Jeśli dobrze zaczarowałeś, to literki znów zrobią się tak niebieskie, jak policyjne Vento. Teraz tylko wybierz „one player game" i Kayin wciskając cokolwiek. Niniejszy trik ma niestety pewną małą wadę: nie chce działać na japońskiej wersji tej wspaniałej gierki...

DAYTONA USA (SEGA Saturn)

Od razu po tym, jak kolesie w boksie zdejmą Ci opony, wciśnij A + B + C + Start. Nastąpi reset, teraz tylko zaczekaj na demo i patrz uważnie na samochody. Głupie, co? A oto sposób na „widok z helikoptera": na początku wybierz Saturn Mode, potem trasę i samochód (trzymaj przy tym Start) w Time/Lap, ukończ rajd, odpowiedz Yes na replay. Wciśnij R i... oto Twój widoczek.

PANZER DRAGON (SEGA Saturn)

W set-upie ustaw Language na „Deutsche". Na ekranie tytułowym depcz: góra, X, prawo, X, dół, X, lewo, X, góra, Y, Z. Teraz wystartuj grę. No i gdzie się podział...?

ASTAL (SEGA Saturn)

Sposób na wybór poziomu: przejdź do „Options Screen". Na joypadzie 2 depnij: lewo, prawo, lewo, prawo, góra, dół, L, R, Start. Na górze ekranu pojawi się „Secret Mode". Dobra nasza! Wracaj na ekran tytułowy i walnij: góra, dół, lewo, prawo, L, R, A, Y, C, Z, B, X. Na dole ekranu pojawi się „Stage Select". Wybieraj...

VIRTUA FIGHTER (SEGA Saturn)

Aby walczyć jako Dural: na ekranie tytułowym wybierz „Arcade Mode". Na ekranie wyboru wojownika depnij: dół, góra, prawo, A + lewo.

COMIX ZONE (SEGA Genesis)

W Options wskaż „Jukebox" i wklep cyferki (każdą poprzedź równoczesnym wciśnięciem C): 3–12–17–2–2–10–2–7–7–11. Usłyszysz „Oh Yeah!". OK. Teraz wciśnij Start – staniesz się niewidzialny. W „Jukebox" możesz też wklepać (razem z C): 14–15–18–5–13–1–3–1–8–15–6. Po „Oh Yeah!" znów przytrzymaj C i... wybierz sobie poziom.

ADVENTURES OF BATMAN & ROBIN (SEGA Genesis)

Spauzuj grę w dowolnym momencie. Wciśnij B, A, dół, B, A, dół, lewo, góra, C. Teraz wybierz sobie poziom.

NBA LIVE '95 (SEGA Genesis)

By zamrozić przeciwnika: podczas gry przytrzymaj A i wciśnij Start.

BARKLEY: SHUT UP AND JAM 2 (SEGA Genesis)

Rozgrywka od razu przeciw Evil Twins: wybierz „Exhibition Game", wybierz drużynę. Podczas gry spauzuj akcję wciskając Start. Podświetl Quit i wciśnij C trzy razy. Wybierz Resume – po powrocie do akcji zmierzysz się z Evil Twins.

JUDGE DREDD (SEGA Genesis)
Kody:
BGAT–AAHW – 9 żyć
XGBA–AAC4 – 99 granatów
AKCT–EA24 – energia, która nigdy nie maleje

STARBLADE (3DO)
Na ekranie tytułowym depnij: 2 x góra, 2 x dół, lewo, prawo, 2 x A, 2 x B, 2 x C. No i kto Ci teraz podskoczy, ha?!

GEX (3DO)
Oto jak dać „kopa" Gexowi: spazuj grę i trzymając R, depnij: lewo, C, dół, prawo, 3 x góra, 2 x prawo.

BLACKTHORNE (SEGA 32X)
Kody do poziomów:
Mine Level:
poziom 2 – FBWC, 3 – QP7R, 4 – WJTV

Tree Level: RRYB, ZS9P, XJSN, CGDM
Sand Level: TJ1F, GSG3, BMHS, Y4DJ
Castle Level: HCKD, NRLF, J6BZ, MJXG, K3CH

PREHISTORIK MAN (SNES)
Przejdź do menu „Options", wskaż na Exit, przytrzymaj przez chwilę L i wciśnij Start. Teraz wskaż Game Start, przytrzymaj R i w końcu wciśnij Start. Skutek? Wciśnięcie Select podczas gry przenosi poziom dalej.

HAGANE (SNES)
Sposób na nieśmiertelność: na ekranie tytułowym wybierz „Config", potem „Music". Odegraj w następującej kolejności kawałki: 9, 8, 7, 6.

LOONEY TUNES B-BALL (SNES)
Kod 9931–3DAB rozwiąże Twe problemy finansowe.

MECHWARRIOR 3050 (SNES)
Wpisz M1R0G3 jako password. W ten sposób problem amunicji masz z głowy.

MIGHTY MORPHIN POWER RANGERS: THE MOVIE (SNES)
Aby rozpocząć grę od razu z kombinezonami: na ekranie tytułowym wciśnij góra, dół, lewo, prawo, X, B, Y i Start.

BUST–A–MOVE (SNES)
Kody do poziomów:
10 – XJZBOX
20 – FG2FWC
30 – 5SNRT9
40 – LTH3DB
50 – TZDK2K
60 – 60GCKW
70 – SV6RTR
80 – 46V4C2
90 – $K5TT$
100 – 23Q66$

DEMON'S CREST (SNES)
Przejdź do ekranu z „password" i wpisz FDQP, QRMB, FGNH, GTKL, aby zmienić się w coś naprawdę niezwykłego.

WARIO BLAST (Game Boy)
Aby grać jako Super Bomberman, wklep kod: 5656. Dla Wario będzie to 6565.
■ **SANDEY**

BLOCK BUSTER (Amiga)
11 - GOLD
21 - FISH
31 - WALL
41 - PLUS
51 - HEAD
61 - FORK
71 - ROAD

AMNIOS (Amiga)
2 - FRDSNSMNGR
3 - PLFRMNLQSN
4 - LSNBRGNSLQ
5 - LKMCTKSCDF
6 - STBNLMRCHL
7 - RCHLMCLTHS
■ - THBSTSFTT
9 - THTHJJRSNN
10 - MLFNDBTFLL
11 - BTTMNDHRCH



HEXEN: Beyound of Heretic (PC)
NRA - wszystkie bronie
CLUBMED - ful energi
VISIT x - przejście do następnego poziomu (za x stawiamy numer poziomu od 1 do 32).

LUNAR-C CD (Amiga)
Security zone - MEBBHKSBAL
Cooling chamber - MFDCRHOCCS
Energy duct - WJRICCDFEU
Mystery code - BYL ERAI

ASTRO MARINE CORP (Amiga)
Zone 01 - NOSTROMO
Zone 03 - DISCOVERY
Zone 05 - ENTERPRISE
Zone 07 - DAGOBAH
Zone 09 - REPLICANT
Zone 11 - KRULL
Zone 13 - METROPOLIS

BUMBY'S ARCADE FANTASY (Amiga)
2 - ACCESS
3 - BUTTON
4 - ISLAND
5 - PRETTY
6 - WINNER
7 - ZOMBIE
8 - LOVELY
9 - SYSTEM

ATOMINO (Amiga)
10 - IDYLL
20 - TAURUS
30 - NEPTUNE
40 - PHOTON
50 - PLANKTON
60 - INFERNAL
70 - FOSSIL
80 - POISON
90 - SOUP
100 - SULPHATE

STARDUST (Amiga)
2 - BGTQAAAAAFGN
3 - CDRQAAAAAIDN
4 - DDSQAAAAAIDN
5 - EDTQAAAAAIDN

JUNGLE STRIKE (Amiga, PC)
2 - RX6PDY395PM
3 - 9XW56MHCYR7
4 - XTMHFDKRT4X
5 - VSDTLPCJRWK
6 - W4JF3W7LGFR
7 - TGB9T6HPGFR
■ - 7L6JY9WT7SW
9 - NZ9THY3BRW3
10 - LSHGFV7NLML

QUARANTINE (PC)
2 - OMNICORP IS ALL KNOWING
3 - KEEP THE OPRESSOR OPRESSING

TRAPS AND TREASURES (Amiga)
2 - 52011413
3 - 31245300
4 - 15204524

JET STRIKE (Amiga, PC)
1 - TDEJQNQL
2 - JHALMROB
3 - RZWVUVCP
4 - APSREBSX
5 - WZQRUDOP
6 - TREFCPMJ
7 - HTETAPOJ
8 - XHSFMBQX
9 - NFYHOTAR
10 - HHSFMBQX
11 - HXEXWPWV

ALIEN BREED (PC)
2 - AAJIHGDDC
3 - CGGHDGGDG
4 - HDICICCII
5 - IDHEHDGCC
6 - IJIIDIHEC
7 - CFDFEFEFJ
8 - JIIJIIIIC
9 - AAAABAAAA
10 - CCGDGBBBB
11 - HHIAAJJIG
12 - GGDDJJHED
13 - JIECBFGFF
14 - HGGEDDCCB
15 - HHHGFFDCC
16 - IHDCHGHFF

ADDAMS FAMILY (Amiga)
1 - VLH1C
2 - VDJ15
3 - ?ZR9R
4 - ?DY9M
5 - 1ZYKF
6 - &ZK98

CARLOS (Amiga)
2 - BONGO
3 - GALET
4 - PATAU
5 - SIRTA

NICKY 2 (Amiga, PC)
2 - DRACO
3 - ATIKH
4 - FIRAM
5 - LURNA
6 - PALET
7 - MIURA
8 - SLORY

BUBBA'N'STIX
2 - 16QTJQ7GLZ
3 - ?FVN4QRCXM
4 - VXGXTMR3Y2
5 - Z4FX725QPT

LEONARDO (Amiga)
10 - EMMENTALER
20 - ALPHORN
30 - MATTERHON

LOST VIKINGS (Amiga, PC)
2 - GRBT
3 - TLPT
4 - GRND
5 - LLMO
6 - FLOT
7 - TRSS
8 - PRHS
9 - CVRN
10 - BBLS
11 - VLCN
12 - OCLK
13 - PHRO
14 - C1RO
15 - SPKS
16 - JMNN
17 - SMRT
18 - V8TR
19 - NFL8
20 - WKYY
21 - CMBO
22 - BBLL
23 - TTRS
24 - JLLY
25 - PLNG
26 - BTRY
27 - JNKR
28 - CBLT
29 - HOPP
30 - TRDR
31 - FNTM
32 - WRLR
33 - TRPD
34 - TFFF
35 - FRGT
36 - 4RN4
37 - MSTR

LOTUS 3 (Amiga)
Wpisz jako kod GAMESMART

UNIVERSE (Amiga)
Sekwencja uruchamiająca samochód na parkingu 87764
■ **JASIO**







PC AMIGA

SKAUT-KWATERMASTER

AMIGA - 23.60
PC - 36.30
nowa polska gra przygodowa



PC

KOSMOS

36.30
rozbudowana gra handlowo managerska



AMIGA

LIGA POLSKA

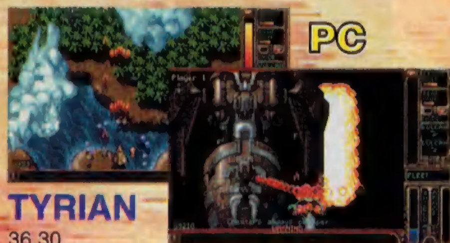
19.90
manager piłkarski



AMIGA

SKARB TEMPLARIUSZY

23.60
przygodówka z digitalizowanymi ekranami



PC

TYRIAN

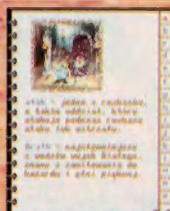
36.30
"niebiańska" strzelanka



PC
AMIGA

MEGA BLAST

PC - 23.60
AMIGA - 19.90
gra zręcznościowo logiczna (max 4 osoby)

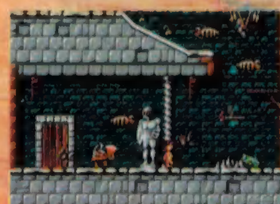




PC

BASTION

36.30
gra strategiczna inspirowana prozą Tolkiena





AMIGA

FOREST DUMB

23.60
superszybka zręcznościówka (konkurent Super Frog)



PC

SOŁTYS

36.30
przygodówka z jajem

LK AVALON

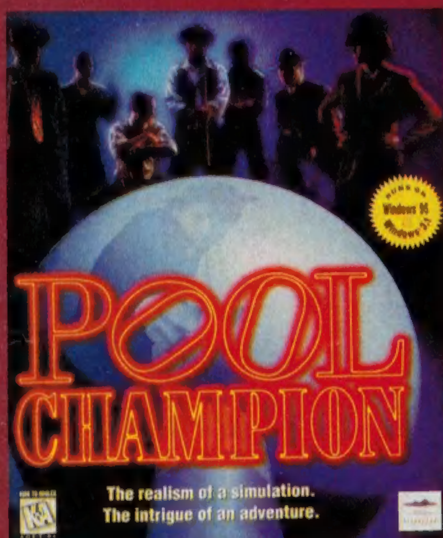
Zapraszamy na zakupy wysyłkowe!
L.K. AVALON
skr. poczt. 66
35-959 Rzeszów 2

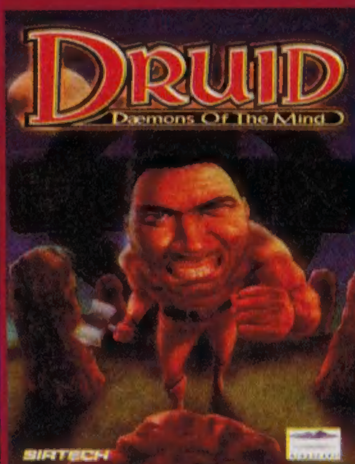
Do obliczonej ceny zamówionych gier doliczane są koszty wysyłki w wysokości 2,- zł. Należy podać drukowanymi literami swoje imię i nazwisko, dokładny adres z kodem pocztowym oraz typ komputera. Pełny spis gier można uzyskać po przesłaniu opłaconej koperty zwrotnej.



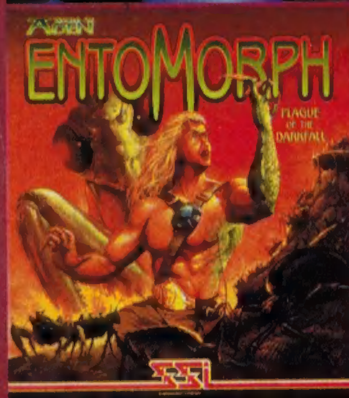
nowe produkty DMG!

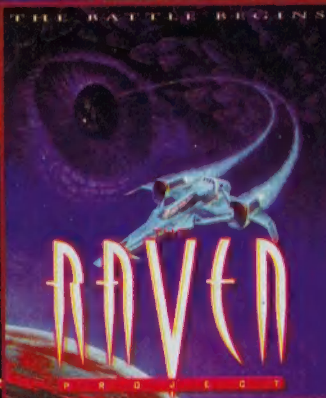
zapraszamy do współpracy...

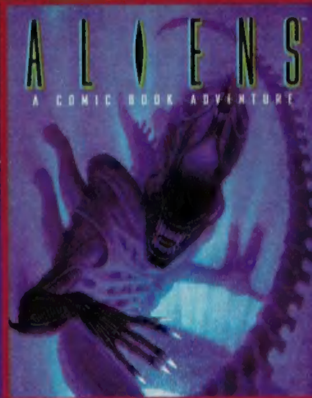


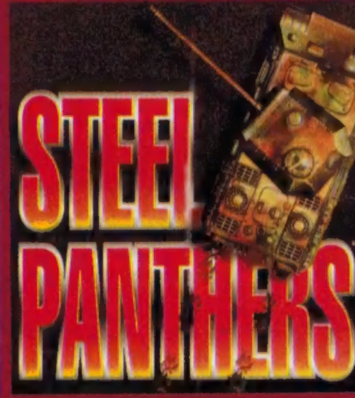












SPRZEDAŻ RÓWNIEŻ PROWADZĄ:

P. WYRZYKOWSKI UL. PNIEWSKIEGO 3 80-246 GDAŃSK - WRZESZCZ ● MULTI MEDIA CENTER UL. JUTRZENKI 18 43-300 BIELSKO - BIAŁA ●
"KOMPAN" F.H.U. UL. POŚWIATOWSKIEJ 5A 42-200 CZĘSTOCHOWA ● PPUH "SCANMET" SP. Z O.O. UL. ROZDZIEŃSKIEGO 188 40-203 KATOWICE ●
"USER" S.C. UL. RZEMIEŚLNICZA 31 30-403 KRAKÓW ● BILANG S.C. PL. RODŁA 8 70-419 SZCZECIN ●
STUDIO KOMPUTEROWE W. CZAJKOWSKI UL. KLACZKI 4/1 51-151 WROCŁAW

NOWY EMPiK

Digital Multimedia Group

00-855 WARSZAWA UL. GRZYBOWSKA 39
TEL/FAX (22) 620 82 99, 24 03 14



NOWE CENY !!!

CARTRIDGE JUŻ OD 79.50

W OFERCIE PONAD 30 TYTUŁÓW!



JAGUAR™ DO+THE MATH

6 4 - B I T

INTERACTIVE MULTIMEDIA SYSTEM

Wszystkie ceny zawierają VAT

GENERALNY DYSTRYBUTOR

SYSTEM 64 / MIRAGE SOFTWARE, 03-982 WARSZAWA,
UL. GEN. ABRAHAMA 4, TEL. 671-1551, FAX 671-7622

ATARI®
MADE IN THE USA